昭和61年7月20日発行(隔月発行)第1巻第2号 通巻2号

ゲームファンのためのハイスコアマガジン

GAMEST ゲーメスト

7月号

350 YEN

特集・オール・アバウト・セガ
ドッ,ドバッとセガを大紹介!!

かわいくて楽しくてトイポップ

度肝を抜く傑作
ファンタジーゾーン全面攻略

気分は大泥棒Mr.五右衛門

ファミコン通り(ストリート)
"B-ウィング"全面攻略
"魔界村"へようこそ!
新連載・ゲーメストファミコン塾



妖獣伝™

ようじゅうでん



とうとう残虐かつ、好戦的な
ガスプ帝国が、攻撃を開始した。
奪われた平和の守護神"ミネルヴァ"を
取りもどさなければ
わがミュール族は滅亡してしまう……。
その時、ミュールの中から
一人の勇敢な若者が立ちあがった。

若き勇士よ、君にすべてを託した。
一族の危機を救え!!



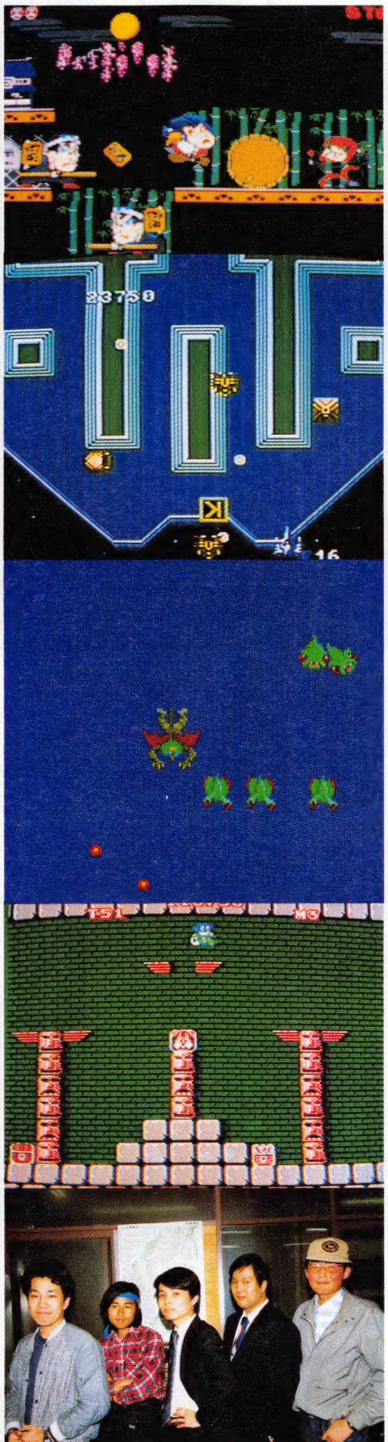
新登場

地上での戦いと 空中での戦い、 行手を阻む残虐卑劣なガスプ帝国の戦士。 いったい何がおこるかわからない、ドッキドキのストーリー展開が繰り広げられる神話版シューティングゲームの登場だ。

● この商品は弊社(アイレム販売)の応諾なしに海外への出荷はできません。

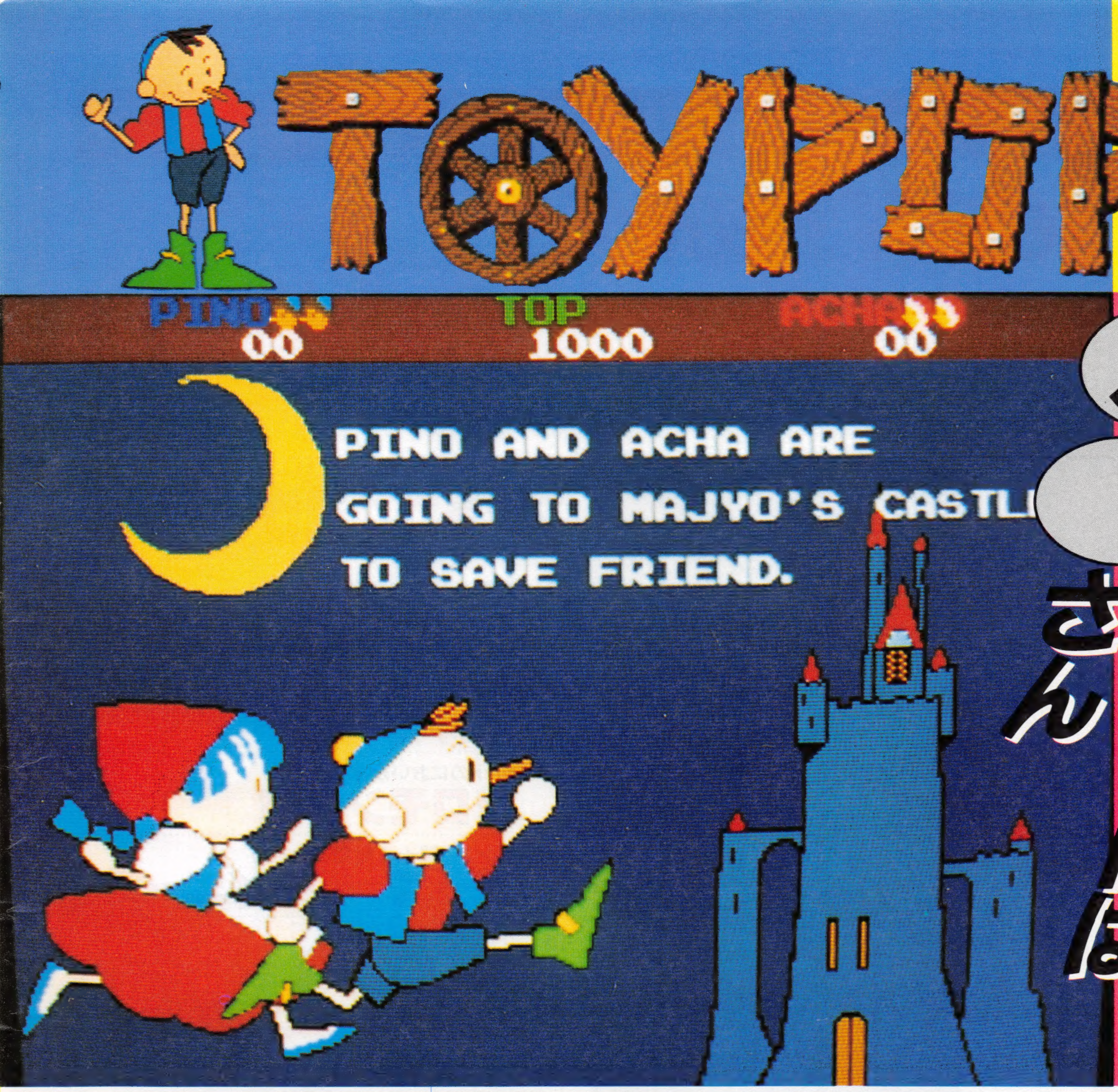
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1 11 9 岡本興産ビル
☎06 535 1060 代

CONTENTS



上から、五右衛門、ASO（FC）、妖獣伝、マイティ・ボンジャック（FC）、そしてゲーメスト編集部員

COVER
表紙デザイン／SHEEP STUDIO
タイトル・デザイン／エジマ企画
表紙イラストレーション／藤原孝史



オープニングメッセージだ。英語がわかんない人は読めない!?

かわいくて楽しくて プレイしないヒトは おバ◯◯さん



このゲームは、4方向レバーとシュートボタンを使ってプレイするゲームです。ゲームの最終目的は、もちろん魔女をたおすこと!! 途中で出てくる魔法使いは魔女ではない、魔女は最終面(44面)にしか出てきません。

敵キャラはこれだ!

それでは敵のキャラクターと対応する武器の紹介にまいりましょう。

まず兵隊、これには白弾。クルマにはタイヤ。タンクには爆弾。トランプに対しては火。それからフーセンには画鋲。ロボットには電気。そしてサル、こいつには超音波!! (ちょっと覚えにくいかな!?…)

一番弱いのが兵隊で、これは電気(ロボットを倒せる)以外は、どんな武器でも倒せます。



あっ!! ランプが出た!! これを取っちゃえばめんどうなボックス壊しをしなくてもすむぞ。

ボックスこわしから始まる

このゲームは、ボックスをこわすことにより、自分の武器を変えたり、スペシャル・フィーチャー・ターゲットを発見したりすることができます。ラウンド・クリアはこのようにボックスをこわしつつ4つのハートを扉の中に入れ、自分も扉に入ればよいのです。

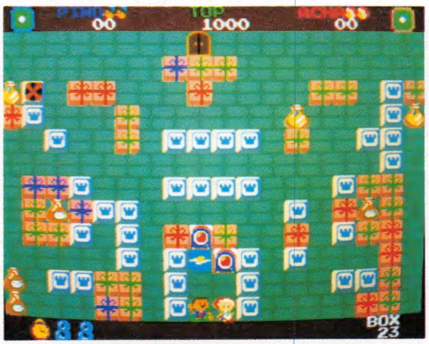
それから、1回やられると(敵にぶつかると)服が脱げ、2回やられると死んでしまいます。服を着ていないときは、ボックスをこわしたときに出てくる服を着れば、また元の状態に戻ります。PINO(1P)の服が青で、ACHA(2P)の服が赤です。

ボックスの中からは、セブンと星も出てきます。それぞれ3つそろえると、セブンの場合はプレイヤーがつむじ風になり、星の場合は星弾を撃てるようになります。つむじ風になったときは数秒間無敵になり、星弾になるとどんな敵でも倒せるようになります。

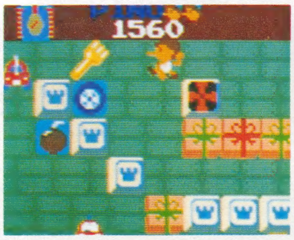
甘いお菓子もあれば…

ボーナス・アイテム・フィーチャーは、お菓子です。「キャンディ」と「ショートケーキ」と「ドーナツ」それから「バームクーヘン」があります。得点は、キャンディが50点、ショートケーキが100点、ドーナツが200点、バームクーヘンが300点です。

ある面には「ダイヤの泉」というのがあります。これは、1箇所ではなくて、結構あるのですが、見たところは普通のボックスです。



23面。自分が出てくるところを下手に壊すと、時限爆弾に囲まれて逃げられなくなるぞ。



フォークが出たよ。画面上に敵をできるだけ出してから取ろう。



砂時計だ。これで敵は動けないゾ。この間にやっつけちゃえ。



やった!! 花が咲いたゾ。透明になって敵をやっつけろ!!

でも、ふたをあけると、ダイヤが四方へ次々に飛び出してきます。これは1つとるごとに100点です。

次はスペシャル・フィーチャー・ターゲットです。まず、ジェットブーツ。これは、一定時間プレイヤーのスピードが速くなります。次はフォークです。これは、画面上の敵がバームクーヘンに変わります。でも、少し時間がたつと消えてしまいます。砂時計は敵が一定時間止まります。ランプはチェンジ・ターゲットが入っているボックスが全部壊れ、チェンジ・ターゲットが出てきます。（セブンや星の入っているボックスなどは壊れません）それから、花。これは、プレイヤーが一定時間透明になり、この間は敵にさわってもだいじょうぶです。

それから、見た目は普通のボックスですが、ふたをあけると時限爆弾が出てくるときがあります。これは数秒で爆発。巻き込まれると、服を着ていてもミスになります。また、ボックスのふたを開けるとパンチが飛び出すことがあります。これに当たると、数秒間動けなくなってしまいます。ちなみに、このパンチの出てくるボックスは決まっています。他にも、ボックスの横を通ろうとしたら、いきなりマジック・ハンドが出てくるときがあります。これに当たると服が脱げてしまいます。服を着ていないときは関係ありません。

あと、クリア・ボーナス・フィーチャーがあります。これは、その面の敵を全滅させれば、オール・クリア・ボーナス500点のほか、タイム・ボーナスが入ります。

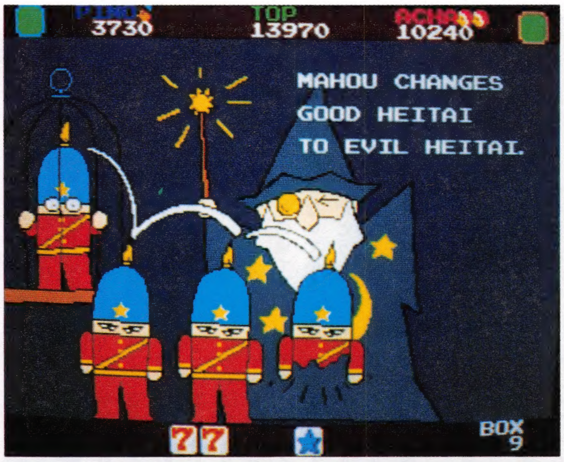
それから、このゲームにもエクステンドというものがあります。何回かこのゲームをやったことがある人はわかるでしょうが、10面あたりでスペシャル・フラッグが出るのです。それから、20面前後でも。このスペシャルフラッグは、得点が1万5千点を越えたら、その次の面に出ることになっています。つまり、このゲームは1万5千点エブリーということになります。

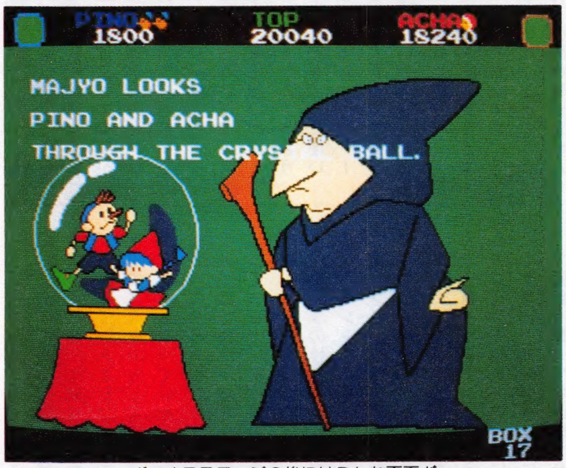
2人同時プレイもできるよ

8、16、24、32、40面がボーナス・ステージになっています。これは、3つの木からそれぞれ10コづつリンゴが落ちてくるので、地面に落とさないで拾ってください。落ちてくる順番はランダムです。パーフェクト・ボーナスはありません。1人用だとパーフェクトは無理ですね。2人用でもきついですよ。

タイムがゼロになったり、敵を全部倒してしまい、扉が開いているというのに次の面に行かないというときは、御先祖ブロックが出てきます。扉に遠い方から、フィールドがブロックで埋まりはじめます。これにやられると、服を着ていてもミスになります。

また、このゲームは2人同時プレイができます。ACHAよりPINOのほうが足が速いのですが、そのかわり、ACHAのほうが弾を速く撃てます。2人プレイでACHAの方をやっている人は、ボタンを押しっぱなしで平気ですよ。





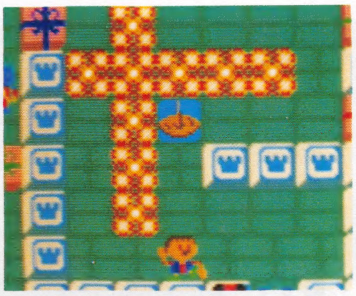
ボーナスステージの後にはこんな画面が。なかなかかわいくっていいよ。



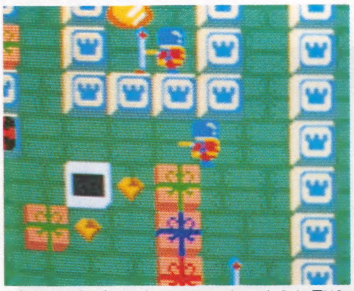
◀ボーナスステージ!! いっぱいリンゴを取って高得点を出そう。



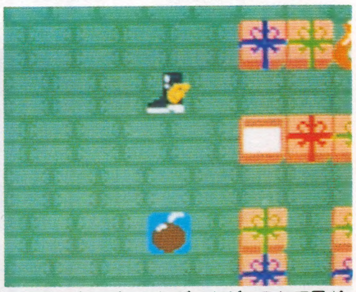
ゲゲッ! 時限爆弾だ。早く遠くへ逃げないと爆発するぞ。



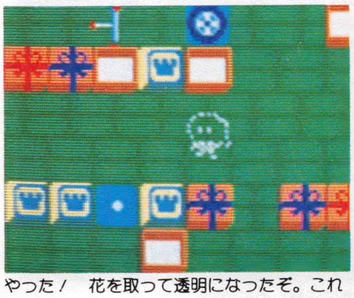
あ〜〜〜、あぶない、あぶない。あやうく巻き込まれるところだった。



ダイヤの泉だ!! 敵にあたらないように取りまくろう。ダイヤ1つ100点だ。



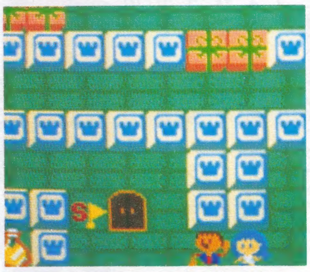
ラッキー! ジェットブーツだ。これで足が速くなるよ。



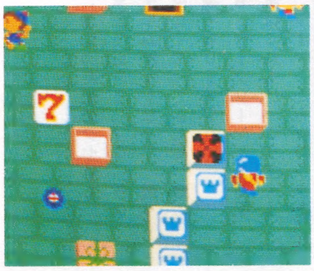
やった! 花を取って透明になったぞ。これで恐いものなしだ。



PINOの服が出ているぞ。早く着ないと死んじゃうよ。



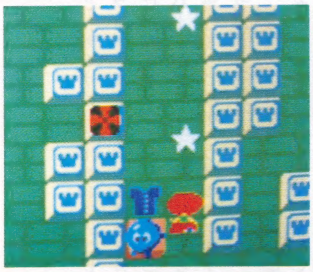
おや? スペシャルフラッグが…。じゃんけんして、どっちが取るか決めよーね。



セブンが出てるゾ。はやく3つそろえて、つむじ風になるんだ。



やった!! セブンを3つそろえたぞ。これで恐いものなんかないぞ。いけいけ!!

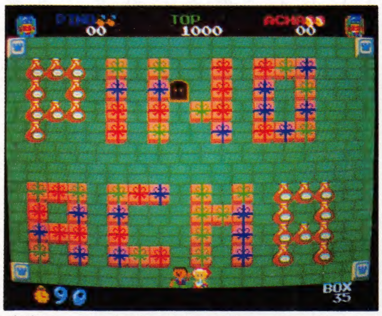


こんどは星を3つそろえたぞ。星弾でどんな敵でもへっちゃらだい。

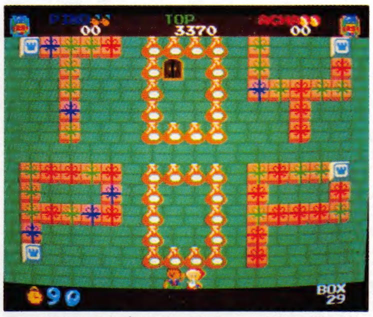
TOYPOP

得点システム

ハート	50点	兵隊	10点
チェンジターゲット	20点	クルマ	20点
［7］［☆］カード	20点	トランプ・タンク	30点
ジェットブーツ	20点	サル・ロボット	40点
フォーク	20点	フーセン	50点
砂時計	20点	キャンディ	50点
ランプ	20点	ショートケーキ	100点
花	20点	マホウ	5,000点
ボーナスステージのリンゴ	100点	マジョ	20,000点
ドーナツ	200点		
バームクーヘン	300点		
ダイヤ	100点		
オールクリアボーナス	500点		
オールクリアタイムボーナス	1カウントにつき10点		



今度はＰＩＮＯとＡＣＨＡと書かれた面だ。このへんになるといよいよ終盤だね。



ＴＯＹＰＯＰと書いてあるネエ。あまり難しくないから平気だよ。

どんどん教えちゃおう

それでは得点システムを紹介しましょう。これはノーマルの時の点数で、セブンや星を3つそろえたときは、倒した敵の点数が倍になります。

このゲームのコツは、ボックスを開けて中身を見て、その場で使わない武器などは取らないでいること。後からその武器がどうしても必要になるときがくるでしょうから。お菓子などは、すぐに取ってしまいましょう。セブンや星はすぐに消えてしまうので、早めに取りましょう。

これにも例外があります。魔法使いなどが出てくる前の面で、あと1つで星かセブンがそろってしまう場合です。その面の最後にセブンや星を取るのはよいのですが、まだ面が始まったばかりのときは、取るのをやめましょう。何故ならば、魔法使いはセブンか星弾じゃないと倒せないからなのです。ですから、なるべく魔法使いの出る面で、セブンや星をそろえるようにするのです。しかも、魔法使いを倒すと5000点!! このゲームの5000点は大きいですよ。ちなみに、魔法使いの出てくる面は、7、15、23面などです。

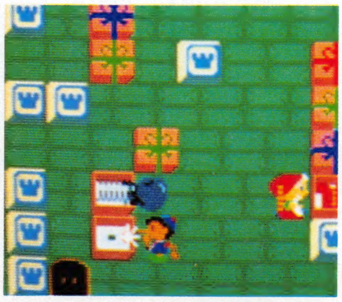
目の前の敵を倒すことができない武器を持っていたとしても、その敵の弾は撃ち返すことができます。(もちろんその敵は殺せませんが) けっこうこのワザは使えますよ。

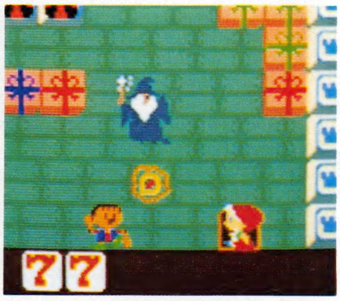
2人同時プレイをしているときは、その面で最も有効な武器を2つ、別々に持って助けあいながらプレイしていきましょう。これも1つの高得点の出し方です。ケンカしながらやっていたら、いつまでたってもうまくなりませんよ!! なお、敵は自分が殺せない武器を持っている方に寄ってくるので、注意してください。

敵キャラの性格を覚えるのも大切なポイントになります。例えばフーセン!! こいつは他の敵とちがって、ブロックだろうと何だろうとその上を通り越してきちゃうので、気をつけて!! 向こう側からブロックを越えてこっちに来るフーセンは、そのブロックに向かって画鋲を撃っていれば、自分のところに来る前に倒すことができます。また、ロボットは1回止まっては動き、また止まっては動きを繰り返しますし、猿は1回バックしては前進、バックしては前進(♫~3歩進んで2歩下がる~とね!! ちと、古かったかな!?)します。こういった敵のクセはしっかりと覚えておきましょう。ちなみに、タイムがなくなって、残りの敵が少なくなってきたら、敵の動きは速くなりますゾ!!

他にも、ワープゾーンがある面も!! 実はこれもけっこう使えるんです。ワープしたらブロックだらけの所に来ちゃった…なんてこともあるけど、どれか1つがニセブロックです。そいつを壊せば外に出れますゾ。これと同じように、ハートがブロックに囲まれている場合も、どれか1つがニセブロックだから平気です。

まぁ、これぐらい言っておけば、みなさんの攻略の手助けになるでしょう!?


あっ、パンチが出てきたぜ。あやうくなぐられるところだった。


魔法使いが出てきた!! はやくセブンをそろえないと!! それまでは、うまく逃げるしかない!?



やった!! つむじ風になって魔法使いをやっつけたぞ。これで5000点だ。



ハートの形をした14面…。ハートの中に入るときは注意しろよ!!

開発から…“もとが かかっています”って

開発の人の話では、このゲームはかなりの人手がかかってできているようです。何でも、バラデュークを作った人も手がけているそうで、よくもまぁ、あんなグロテスク(ゴメンナサイ!!)なゲームを作った方が、こんなかわいいゲームができるものですね。ナムコの発想のスバラシサには感心します。

このゲームはキャラクターがかわいらしいことも手伝ってか、誰でも楽しめるようになっています。(なに!? 悪く言えば奥が深くないって!? そんなことないよ!!) 皆さんもぜひ一度プレイしてみてくださいネ。

(担当＝鈴木)

度胆を抜く傑作ファンタジーゾーン徹底解析



愛機オパオパをあやつり
次々と要塞を倒し
全面クリアの快感を
君よ　共に味わおう

B・G1422年。惑星間における公式通貨が乱れ、エリダス第九惑星は大恐慌に見舞われた。
宇宙協会（スペースギルド）の調査から、何者かがメノン星人を操り外貨を奪い、〝ファンタジーゾーン〟に巨大要塞を建造している情報が入った。
早速オパオパは、ファンタジーゾーンへ向かった…。

いま一歩だクリアをめざせ

3月のAOUショーで一番人気だった、セガの『ファンタジーゾーン』。もう、みんなもプレイしたと思うけど、どのくらいいったかな。まだクリアできない人のために、今回特集を組んだんだけど後半では裏ワザも紹介するので参考にして欲しい。

8方向レバーで操縦

操作方法

プレイヤーは、愛機オパオパを8方向レバーで操縦し、ショットボタンとボムボタンで敵を攻撃するんだ。

さらに、武器を買うと攻撃力がUPするんだけど、そのためにはお金が必要だよね。では、まずお金の説明から。

なんたってお金は大切よ

通　貨

お金は敵を倒すと、その敵が落とすので、それを拾おう。

お金を持っている敵は、まず敵の前線基地、これは1面につき10個いるけど、10個分の金貨を全部拾うように。

次に、敵の要塞。こいつを倒すと地面に金貨をぶちまけるので、できるだけ多く拾おう。できるだけ下で倒すと、取りやすいぞ。

あと、敵の編隊を全滅させた時や、特定の敵を倒しても出るけど価値が低いので無理して取ることはないよ。

お金を取ったら、画面中央上のGOLDのメーターに貯まって、その範囲内で武器が買えるんだ。

通貨表

①	10
②	50
③	100
④	200
⑤	500
⑥	1,000
⑦	2,000
⑧	5,000
⑨	10,000
⓪	ないよ



「わーい、金だーっ」。たくさん取るのも大事だけど、深追いは禁物だよ。

特長を頭の中に叩き込め

武　器

ゲーム中に赤い風船がでてきたらつかまろう。そしたら、SHOPに行くことができるぞ。

では、各武器の特性を説明しよう。（その前に、始めの状態はSMALL・WING、TWIN・SHOT、1・BOMBと覚えておこう）



これが武器屋の全体図。必要な物だけ買ってムダ使いは禁物。



武器屋を出ると、セレクト画面に。よーく確認しておくこと。

ⓐスピードアップ

①BIG・WING
ちょっと速いけど、後半では通用しないよ。100$。

②JET・ENGINE
標準的な速さになる。値段も手頃だし一番いいんじゃないかな。1、000$。

③TURBO・ENGINE
JETより少し速い。でも、前線基地にぶつかるおそれがある。10、000$。



スピードアップを取ると、オパオパに変化が見られるぞ。ビッグウイングなら羽をパタパタ。

ジェットエンジンだと、後ろに煙がでてるね。



④ROCKET・ENGINE
文句なく速い!!。はっきりいって使えねー。100、000$。


ロケットエンジンなら、火がゴウゴウでて、やたら速くなる。

ⓑショットの攻撃力をあげる武器

①WIDE・BEAM
範囲の大きいビームを発射できる。500$。

②LASER・BEAM
ボタンを押しっぱなしで、レーザービームを発射できる。攻撃力大。1、000$。

③7WAY・SHOT
一度に、広角度に弾を発射できる。値段は高いけど、面クリアには最適。5、000$。


ワイドビームは敵に当てやすいので、ツインボンとのミックス攻撃がよい。


破壊力はあるが、前から弾が飛んで来るのが見えなくて、死ぬことがあるよ。


最強のWEAPON。ミサイルを使わなくても、近づいて連射すれば、前線基地などあっという間だよ。

ⓒミサイルの攻撃力を上げる武器

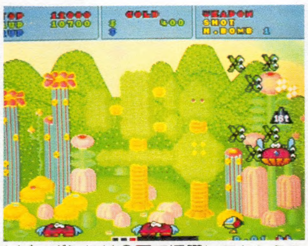
①TWIN・BOMB
ミサイルが2連射にパワーアップ。標準装備しよう。100$。

②FIRE・BOMB
要塞に向かって左右に拡がる。使い途は、ほとんどない。2、000$。

③SMART・BOMB
画面上の敵、弾を消し去り、親玉にダメージを与えることもできる。2、000$。

④HEAVY・BOMB
オパオパの頭上から16tのおもりが降ってくる。普段は使わないが、絶大な威力を持ち、ファンも多いとか。2、000$。


一撃で前線基地を倒せるけど、無駄使いはできないんだよねー。


ヘビーボンには8面で活躍してもらうことになるぞ。

ⓓEXTRA SHIP

残機が一機増え、5、000$。
言っておくけど、ⓑ・ⓒ・ⓓは買うにつれて値上がりするので、節約も大事だよ。

モチ、役に立つことばかり

1〜7面徹底攻略

前線基地を10個倒して、親玉を倒すと1面終了。これがまず7面まであるわけだが、その攻略法を簡単に伝授しよう。

1面　プラリーフ（緑の惑星）
始めに前線基地を2個倒す。そしてコインを2つとも取る。すると、赤い風船がでるのでつかまろう。そこはお店屋さんなので、何か買い物をしよう。GOLDのメーターを見てごらん、2、000$あるはず。そこで、ビッグウイングかジェットエンジンと、わりと役立つツインボンを買おう。武器はあと他に必要ないだろう。

残りの8個の前線基地は、ツインボンを、レバーを入れながら2発ずつ当ててやれば、あっという間に倒せるだろう。

その際、時間がかかるとコインの値段が下がるので、速攻が命だね。

要塞は、別に問題ないでしょう。ただ、ミサイルは効かないということ、前に出すぎると後ろから弾が戻って来るということには注意しよう。

2面　タバス（火の惑星）
別に問題なし。武器は無しでもレーザーをつけてもいいでしょう。

3面　ラデューン（砂の惑星）
この面辺りから、前線基地の耐久力があがるので、レーザーやワイドを使うのもよい。慣れたら、武器を使わなくても行けるだろう。

要塞は下の方のレーザー砲を破壊してから、ミサイルでゆっくり料理してくれ。

あと、どの面でも言えることだが、要塞はなるべく下で倒そう。すると、コインがはねないから取りやすいよ。

4面　ドリミッカ（超惑星）
すぐショップに入りレーザーを買おう。レーザーを使い、地面をどんどん歩いて行けば簡単。

下手にレーザーを買わないこと、お金の価値が下がってしまう。

5面　ポーラリア（氷の星）
この面辺りから武器の選択に迷うだろう。7ウェイでコインを早めに取るのもいいし、レーザーでもいいし、どれも一長一短があるので考えてみよう。

要塞の倒し方は裏ワザ参照のこと。

6面　モクスター（雲の惑星）
5面と同じ方法でOK。要塞はおちついて戦えば楽勝。コインはうまくやれば全部とれるが、深追いは禁物。

7面　ポカリアス（水の惑星）
この面も武器の選択に迷わされるが、基地を早めに倒せば1万ゴールドずつ取れるので、7WAY・SHOTでなるべく前線基地に近づいて倒そう。

要塞は、TWIN・BOMBを混ぜて使ってやれば簡単。

以上7面までかけ足で説明したけど、参考になったかな。では、お次は最終面のSALFAの攻略法だよ。



プラリーフからサルファまでの初期画面だぞ。外国版のファンタジーゾーンで撮影したので、下の方には普段見ることができない曲名が表示されてるんだ。

ぜったい勝てる 最終面SALFA徹底攻略

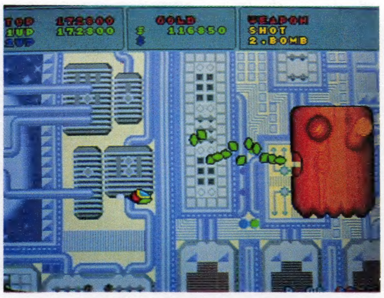
息切れするな敵は次々とくる

8面（最終面）では、1〜8面までの要塞が大集合して来て、しかも一番最後には、すべての敵を操っているボスが現われるんだ。

この8面をクリアする方法は2種類あって、基本的な方法はジェットエンジンとツインボン（つまり標準装備）で倒して行く方法。もう一つはヘビーボンでクリアする方法。2つとも紹介するから、自分のやりやすい方を選ぼう。

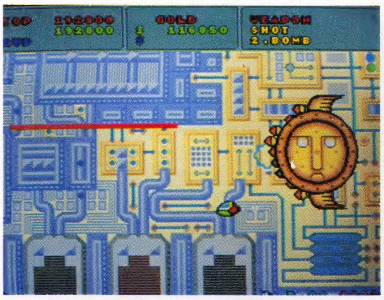
1匹目　スタンパロン

木の精で、木の葉を吐いてくるが弱いので、ツインショットで口を撃っていればよい。



2匹目　ボランダ

花の精？　ひまわりの様な敵で緑色の葉を全部壊わせば倒せる。頭上に種を吐いたのが落ちてくるんだけど、8面では2面よりも落下速度が速いので注意。ツインボンが使えれば、当ててやろう。

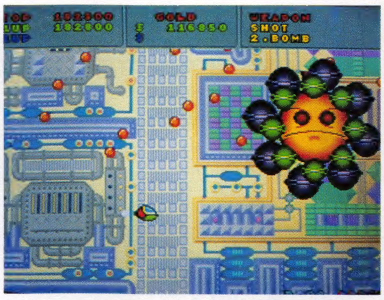


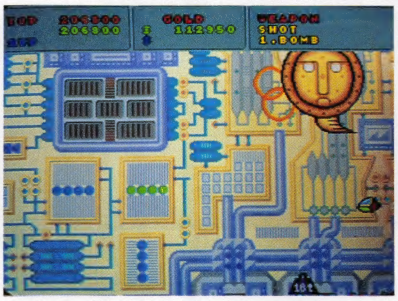
3匹目　コバビーチ

太陽の精。順番にレーザーを1本づつ撃ってくるけど、8面ではその間隔が短いので注意。

標準装備の場合は、下の方のレーザー砲を倒してから上の方をツインボンで倒すなどの戦法で行けるだろう。

ヘビーボンでクリアする人は、まずあらかじめ2発以上買っておいて、写真のような位置で一撃で倒そう。この敵には、ヘビーボンが有効だったのだ!!

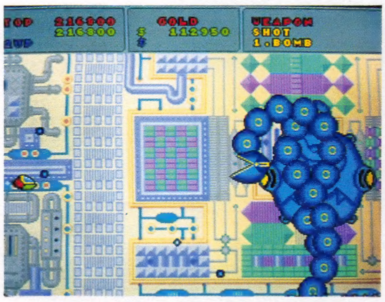




この程度の位置関係にあれば、一撃で全部の砲台を破壊できる。もし、失敗してもツインショットで倒せるぞ。

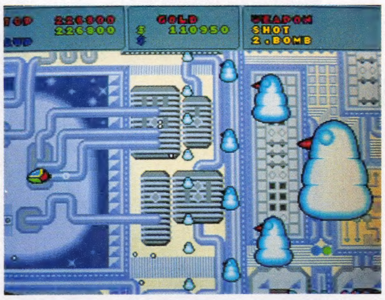
4匹目　クラブンガー

触手を、うねうね伸ばして来る敵。全部の関節を赤くすれば倒せるので、ツインショットで適当に撃っていれば、いつの間にか勝てるだろう。



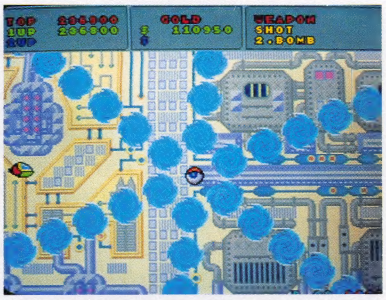
5匹目　ポッポーズ

別名ひよこまんじゅうと呼ばれ、鬼のように弾を発射して来る強敵だが、実は簡単に倒せる裏ワザがある。ちなみに、ツインショットに対する耐久力は前から順に、2・4・8・16発だよ。



6匹目　ウインクロン

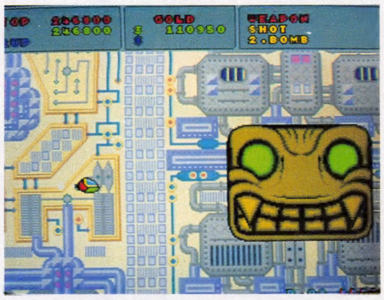
雲の精。目玉が開いている状態に12回攻撃を加えれば倒せる。ツインボンが使えるなら、上から狙って当てたりしよう。



7匹目　IDA2

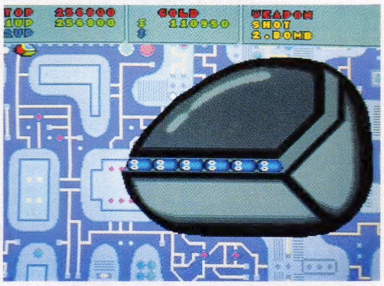
鬼のような顔をした敵で、分裂しながら襲ってくる。

ツインボンとショットの混合攻撃で倒せるが、ヘビーボンを持ってる場合は、相当近づいて何発もショットを連射しなければならない。7面とはケタ違いに速いので要注意。



IDA2を倒したら、ワープして、敵のボスと対決だ。

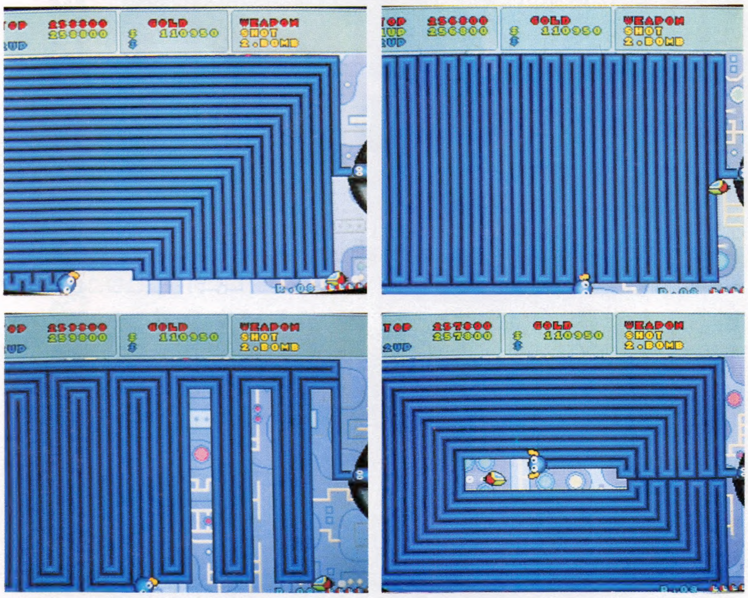
ちなみに、ワープ中に画面の一番上にいると、でてきた後に、弾がしばらくの間自分の後ろに出るので笑えるぞ。



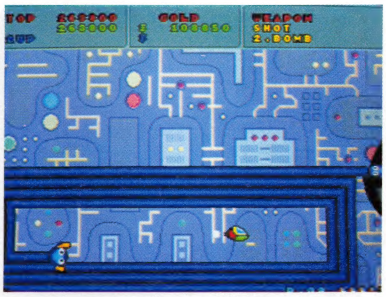
敵のボスが出現！　しかし、その正体は？

最後に笑うのはボスか君か

まず1〜5匹目の動きは見ての通り。

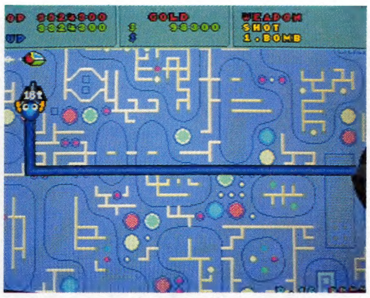


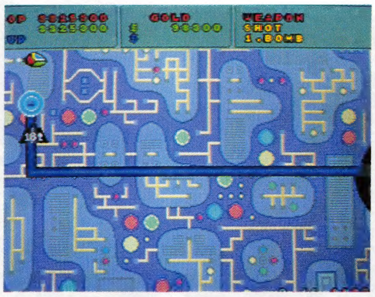
この5匹の敵ならまだ簡単に倒せるだろう。弱点は頭だぞ。それからパイプには触れても死なないぞ。



5匹目はオパオパにY軸を交互に合わせて来るので、写真のように回して倒そう。

さて、6匹目（X・Y軸を交互に合わせて来る）が問題だが、まずヘビーボンを持ってたら、写真

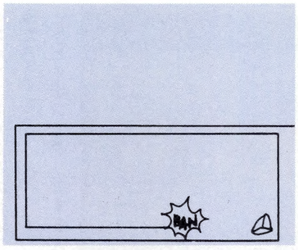




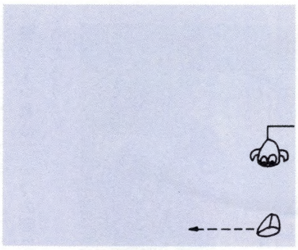
左端で待って、上に上がってからヘビーボンを落としてやれば、はいこの通り。

の様に一撃で倒そう。

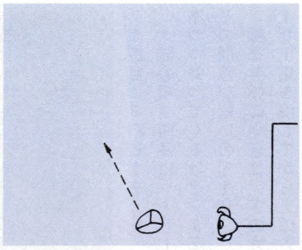
一方、標準装備の場合には「すり抜け」という高等テクニックが必要となる。



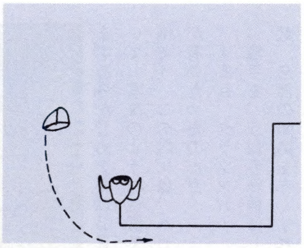
1.５匹目の敵を下にパイプ１本分あけて倒し右下で待つ（下にはパイプ一本分のすきまをあけておくこと）。



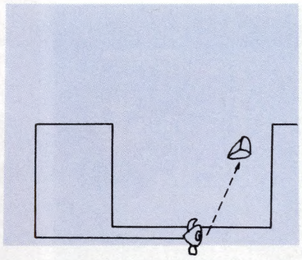
2.敵が曲った瞬間左に走る。速すぎるとだめ。



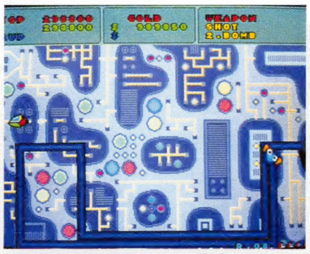
3.２度目に曲ったら上に回る。



4.ここまで来たら敵にかまわず下に潜り込む。



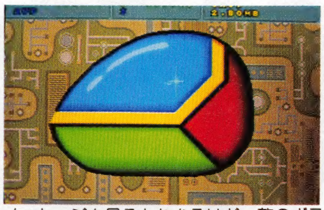
5.なぜか下のパイプがすり抜けられる。とにかく迅速に行動すること。



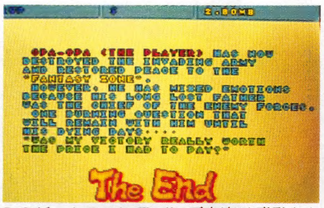
6.「ふっふっふっ、さらばだ」というわけで、敵はこの後自爆する。

動きは図の通りなので、体で覚えてマスターしよう。これで、一発も撃たなくても敵が自爆してくれるぞ。

これで、一周クリアー!! ゆっくりとエンディングを堪能してくれ。



メッセージを見るとわかるけど、敵のボスはなんと、オパオパの父親だったのだ。



このゲームのエンディング音楽は感動もんだぜ！　みんなもクリアして体験してよね。

待ってました!? ウルトラテクニック＆裏ワザコーナー

★その1

1面の要塞スタンパロンは通常、ミサイルを口に撃ち込んでも、ほとんどダメージを与えられないんだけど、画面に出て来た時、最初ひびが入ってて、そのうち固まるよね。その瞬間にツインボンを2発、タイミングよく当ててやれば相当ダメージを与えたり、いきなり倒したりできるんだ。しかし成功率は低い。

★その2

4面の要塞クラブンガーは、結構、チョップやアッパーカットをして来たり、すれ違いざまに弾を撃って来たりして手強い。

だが、スマート爆弾3連発で倒すことができるって知ってたかな。

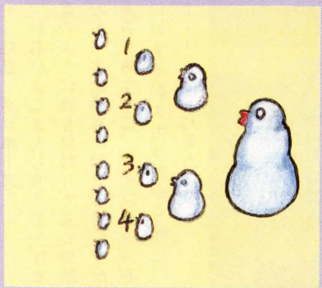
ほとんど実戦には役立たないけどね。

★その3

5面の要塞ポッポーズは、武器がないときは手強くて、よくやられることがある。

しかし、左の図を見てほしい。この敵は4列のキャラクターがそれぞれ前の2つと連鎖していて、その前の2つを殺すと弾を撃って来るようになっているんだ。

これを利用して、一つおきに殺しておくと、後ろの敵を封じることができる。





写真のように敵を残して逃げ回ろう。その後で復讐が始まる…。

そこで、実戦ではまず前の1列を倒し、2列目の1と4を倒す。それから、少しの間逃げまわっていると、敵の攻撃が少なくてすむわけだ。

なお、5面では逃げ回っていると、敵が弾切れを起して撃ってこなくなるので楽勝。

8面では、少し逃げたら、最後尾の敵の後ろにすき間があくので、外周ギリギリをグルグル回ろう。すると、後ろから2列目の敵も弾を撃って来るのでそのまま回りながら、一番大きい敵を攻撃しよう。

この方法だと、まずポッポーズにやられることはないよ。

★その4

6面の要塞ウインクロンで、目玉がつぶったままでてきた時に、目玉の上にオパオパの腹が触れる位に合わせると、雲と目玉の間に入ることができるぞ。



これがはまり技の成功図だ。しかし、こうなってしまってはもはや死ぬしかないぞ。

これをやると、雲が回るのが極限まで早くなるのが見れるぞ。30分位たつと、雲が逆に回って遅くなってくるぞ。

しかし、この技は店に迷惑なので、あまりやらないように。

★その5

7面ポカリアスで、ロケットエンジンなどをつけて、一番下を走っていると、細々と点の入る永久パターンにはなるのだが、全面クリアのボーナスに比べたら、全く意味のないことだろう。

★その6

全8面をクリアすると、なんと残機×100万+GOLD×10の大ボーナスが入る。ノーミスだと8～900万が1周目で取れるんだよ。

そして、2周目は残機0、GOLD0から始まるんだ。しかも弾が速いので難しい。

でも、練習を積めば、1、500万点位まで伸びるかもね。そうやって何周もできるようになったら赤い弾、茶色い弾、さては黄色い弾まで見れるだろう。

以上参考になったかな。何か、みんなもビデオゲームの裏ワザなんか見つけたら、編集部まで送ってね。

（佐々木＆破魔）



3周目の画面はこれ。赤い弾はかなり早いぞ。

遊べる時代はすばらしい
遊べることは幸せだ
遊びを創る遊技創造体セガなのだ

という訳で

大特集

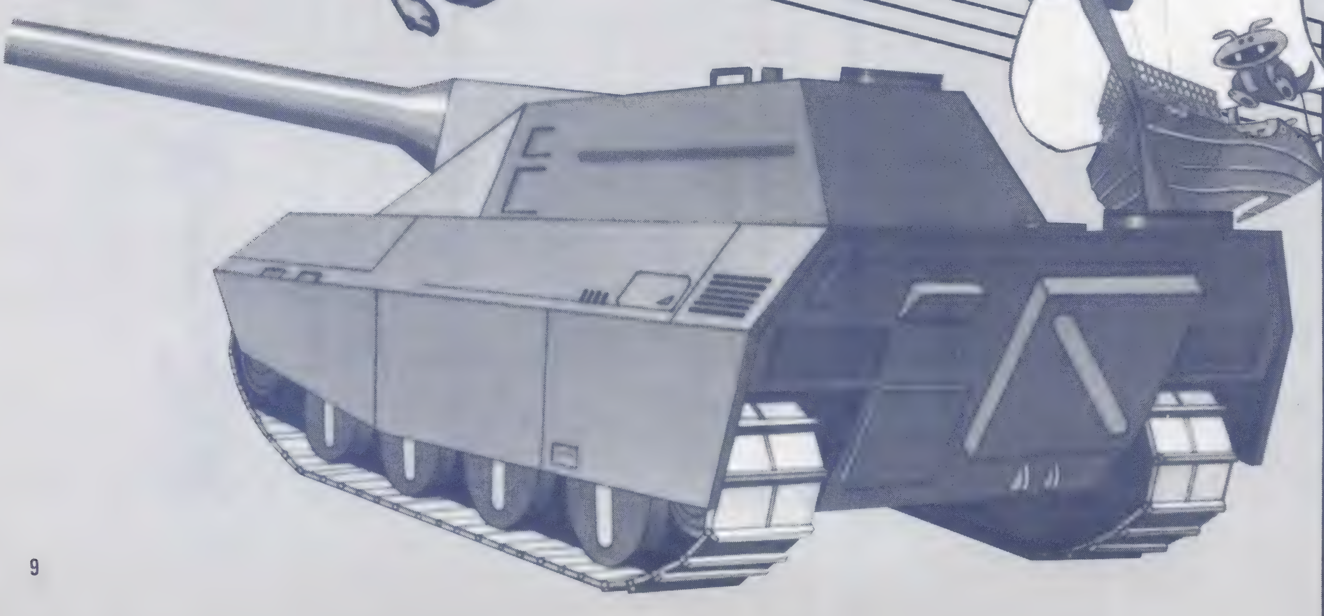
セガのすべて

ALL ABOUT SEGA

SEGA®







「セガ」PART1

セガ。SEGA。セガ・エンタープライゼズ。そして「セガチック」「ハードのセガ」「遊技創造体」「あのスペースハリアーのセガ」…。

僕らゲームを愛する者がセガを語る時、ある種の畏敬の念と親しみと期待感をもって語ってきた。

それはセガが長い歴史の中で、一時的に道に迷い、凹地に足をとられることがあっても、常にアドベンチャー精神を失わずに、ゲームという、奥の深い遊びを創造する姿勢を維持しつづけてきたことを、僕らは知っているからである。

僕らは信じている。

セガはどのような時代、環境の下においても、遊びをクリエイトする精神・姿勢を失うことはない、と。

頑張れ、セガ。

セガって一体なんなんだ

昭和26年4月、サービスゲームズ社という社名でスタートしたセガ。

その後、次々と社名を変えながらも、その規模は大きく、営業内容は広がりと質的な高さを加えていった。

現在の正式な会社名は株式会社セガ・エンタープライゼス（でも、ふだんの会話でいちいち正式社名を言うのはやめよう。あいつマニアだぜっ、と言われてしまうよ）

社員は全部で1100人。そのうち開発関係の社員が約230人ともいわれている。相当の比率だ。なるほど、3Dシステムやローリングなどの斬新なアイデアも出るはずと、納得。

初めてのビデオゲームは、昭和48年7月発売のポントロン（初期のテニスゲーム）。君は何歳だったかな。

セガが刻んだゲーム史

見城　こうじ

「セガ」とひと言で言ってもその歴史は古く、AM業界最古参、そして最大手のメーカーとして知られています。今回は紙面も限られていますし、何分急なことで手持ちの資料も少ないので、スペースインベーダー以降のビデオゲームのみに話題を絞って、概説という形で書いてゆきたいと思います。多分に主観的な内容になると思いますが、その辺は御了承下さい。

セガのイメージ

私達は大手ゲームメーカーというと、伝統的にセガ、ナムコ、タイトーの3社を連想します。同様にこれらのメーカーのイメージを一言で言ってのけるとしたら、ハードのセガ、ソフトのナムコ、数のタイトー（ちょっと失礼かな！）というと当たらずと言えども遠からじ、ではないでしょうか。

今書いたように、セガというと優れたハード開発を続けて来たメーカーであり、その大型機への挑戦意欲、姿勢は常に業界をリードして来たと言っても過言ではありません。こうした大型機を含め、セガのビデオゲーム史はむしろマニアックな様相が濃いと言えるでしょう。

一歩先を行くセガの大型機

インベーダー時代以降のセガの大型機を追ってみましょう。

まず『モナコグランプリ』。視覚的には従来のドライブゲームとさほど変わりはありませんでしたが、初めて時間制限を取り払ったドライブゲームがこれです。それもゲーム開始直後はタイマー制、その後は持ち車制という難易度調整の考えられた作品でした。

続く『スペーススタクティクス』は視覚的に地味で、フィールドデザイン的にも平面的な印象の強いゲームで、どちらかというと凡作と言えます。

『ターボ』、初めてドライブゲームに3ーD効果を用いたゲームでしたが、画像処理が見苦しくゲームとしての完成度に乏しく、そういった意味では失敗作と言えますが、ナムコ社のポールポジションの制作途中にこの作品が発表されたため、ナムコは大いにこの作品を参考にしてポールポジションという名作を完成させたというエピソードもあり、ゲーム史の絡みの面白さを感じさせてくれます。

そして、いよいよ『サブロック-3D』が82年に発表されます。これはセガが松下電器産業と共同開発したもので、左右の目に交互にズレた画像を見せることによって立体的にキャラクターを映し出す3Dゲームです。このゲームは故障が多いのが難点でしたが、そのゲーム性の高さ、あふれる臨場感はスペースハリアーも及ぶ所ではなく、セガの最高傑作と言えるでしょう。

同年の『ズーム909』が、ちょうどスペースハリアーの前身と言えます。ターボに比べ格段に処

思わず口走る「セーガぁー」



これがセガだ。

東京都の一番南にある国鉄駅、蒲田から京浜急行空港線に乗り換えて二駅目、大島居駅下車。歩いてわずか3分の所に、セガの本社がある。

まず、ここにたどり着いて最初に目につくのは、ゲーム機の絵が描いてある、大きなセガ看板。

むむっ、こいつがセガかぁー。と、思うのはまだ早い。

すぐ反対側を見てみると、ジャジャーン。地上8階建て、窓ガラス、ギラギラギンの本社がズドーンと建っている。(おおっと)

思わず、のけぞりながらも、「セーガぁー」(CMのリズムで)と、口走ってしまうのは、僕だけであろうか。

中はガラーンと案外広くて(変な表現だな)幾可学的なオブジェと、すんご～くかわいい受付の女の人が目につきました。

ちなみに、そのチャーミングな受付の方にお聞きしたところでは(と記憶している)、トイレは18コあるそーです。安心してほしい。

セガの名作テーブルゲーム

理がスムースになり、ゲーム展開にもメリハリがついた優等生的な作品でした。

83年以降、レーザーディスクものに手を出してからが低迷状態でした。技術的な挑戦意欲は評価に値しますが、どれもゲームになっておらず、全く面白味に欠けています。日本初のLVDゲーム、『アストロンベルト』(なんと言っても日本製の特撮が悪い)、そして『スターブレイザー』、『アルベガス』、『GPワールド』ことごとく駄作に終わっています。

LVDにこりたセガが衝撃的な高解像度の優れたサウンド機能を持ったハードで再登場したのが、『ハングオン』、そして御存じ『スペースハリアー』です。前者のライドオンタイプ、そして後者のローリングタイプは一大センセーションでさえありました。スペースハリアーの優れたサウンドは全国のゲームファンを驚愕させ、また魅了しました。

さて、大型機でページを取ってしまいましたが、テーブルタイプのゲームの数はこんなものでは済まないので、駆け足で見て行くことにしましょう。

独自の道を行くセガの方向性はドットイートタイプゲームの元祖、『ヘッドオン』に既に見られます。タイトーのスペースインベーダーが大ヒットのさ中に発売され、新しいパターンを作り出した名作です。このタイプはタイトーのスペースチェイサー、ナムコのパックマンに受け継がれます。

『ディープスキャン』も忘れてはいけません。この作品は当時セガでシリーズ化していたスペシャルデュアルという、1つの筐体に2つのゲームを組み込んだタイプの台で、『カーハント』というゲームと対になっていました。セガとしてはカーハントを売れ線として狙っていたのですが、思わくが外れてディープスキャンの方がヒットしてしまったようです。ディープスキャンは以前あったデプスボムというゲームの焼き直しに過ぎなかったのですから。

『侍(サムライ)』、日本の時代物が題材となっているということで、非常に斬新な内容でした。剣を使うゲームのはしりとも言えます。

『トランキライザーガン』、当時としては長期戦略的要素が濃く、マニアックなゲームでもありました。内容的には2段階に分けて敵を捕える(眠らせてから車に持ち帰る)点で、平安京エイリアンの影響の強いゲームでした。

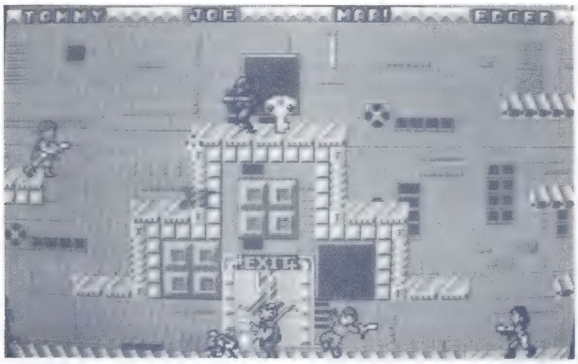
その後、セガはテーブルタイプに関してハード開発が遅れる時期がありましたが、スペースオデッセイの頃に追い着き、『モンスターバッシュ』、『スーパーロコモーティブ』(YMOの曲がBGMに使われていることで有名)、『ティップタップ』、『シンドバッドミステリー』と続きます。どれも名作とは言えませんが、ユニークな発想を持つセガらしいゲームと言えます。

84年に『フリッキー』が発売され、セガ・オリジナル製品では久々の大ヒットとなります。新鮮でシンプルなゲーム内容に加え、主人公の小鳥や敵の猫のアニメーションの出来が秀逸で、女性客を含め、多くの層に支持されました。この流れが『三輪サンちゃん』でストップしてしまったことはとても残念です。

アップルからの移植ソフト、『ビットフォールII』は最近流行のアドベンチャーものの先駆と言えます。先の面への期待感を高める演出が優れた作品でした。

この後は『チョップリフター』、『メジャーリーグ』、『ファンタジーゾーン』といった所で現在へ達します。この辺は新しいので説明は省きます。

という感じで、いかがでしょうか。かなり片寄った説明になってしまいましたが、セガのビデオゲーム史をざっと見て来ました。もう少し体系的にとらえたかったのですが、どうも切れ切れの内容になってしまい申し分けありませんでした。御意見・御感想ありましたら編集部までお送り下さい。お待ちしております。



PART2 戦闘ゲーム

一瞬の判断と決断
そして速攻また速攻！
君はこのスリルに
しびれないか？

カルテット

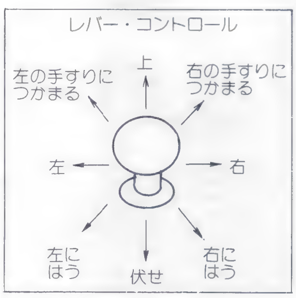
銀河四銃士
救援戦闘伝説
QUARTET

GET READY, QUARTET

スペースコロニー「ゼロ6」から救助要請。
☆内容　宇宙海賊による攻撃。
☆状況　ゼロ6は宇宙海賊により全面征圧さる。
☆対抗拠置　銀河救援隊出動。
☆チーム名　カルテット
☆メンバー　「リ」「ジョー」「マリ」「エドガー」の計4名。
☆戦闘能力　∞（無限大）。
☆備考　カルテットはすでに出動ずみ。作戦は実行中なるも戦果未確認。

LET'S GO, QUARTET!

4人同時プレイの爽快アクションゲームです。AOUで初見参でしたが、見た目でガントレットと比較されがちで、「もどき」等と悪口を叩く人もいますがこれはこれなりにセガチックで、完成度も高いものです。私め（伊）はガントレットよりも、こっちの方が好きです。



コントロールは簡単。8方向レバーは姿勢と移動、あとは射撃ボタンと跳躍ボタンです。（図参照）

目的は各ステージの親玉から鍵を奪うこと。カルテットはリー、ジョー、マリ、エドガーの4人で、プレイヤーの都合に合わせて、最高4人同時プレイが可能だ。

キャラクターは個性を持っているが、大きな違いはそんなにない。このゲームで問題になるのは、そのキャラクターの武器。各々の特徴をよくつかもう。

又、カルテットは体力制をとっている。敵にあたるとダメージをくらって気絶する。もちろん時間でも、少しづつ減ってゆく。但し、0になって敵に当たらないとゲームオーバーにならないので、0になってからでも戦えるぞ。（逃げろよ）　親玉を射ち倒して鍵を拾ったらEXIT（出口）に向おう。出口に入ると（面クリア）表彰され、多人数プレイはその順番によりボーナスが差別される。

あとは各面に落ちていたりするパワーアップアイテムを利用しよう。特にカラーボールの色を合わせて取って銃を強化セヨ。（3段階。4つ目を取ると元に戻るので注意）

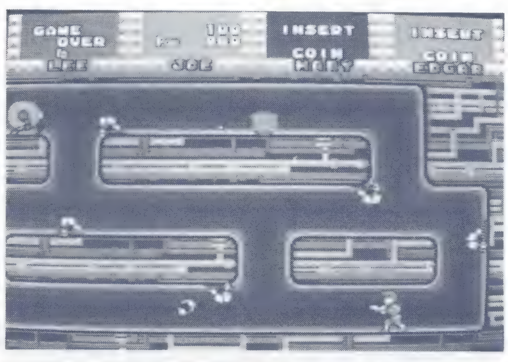
FIGHT, QUARTET!

伊渋見　攻略のコツはMr.平野の担当です。ではどうぞ。

平野　はい、今回は1人プレイでのコツをやってみたいと思います。

キャラクターは僕（平）はジョーですが、ノーリー君はリーだそうで、つまり自分に合ったのを選べばいいわけですね。だけど、キャラクターの特性は常に頭に入れておこう。（パターンが変わってくるので…）

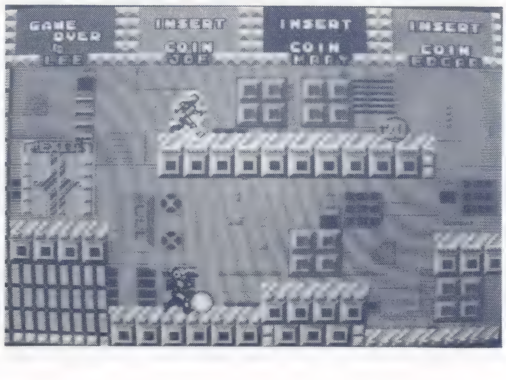
このゲームを1コインで長くプレイするためには、各ステージの構成、内容を把握しないと難しい。友達と何度かコンティニューで先を見ておくと良い。コンティニュープレイも、上手なら金も少なくてすむぞ。頭でなく体で覚えよう。



僕はジョーでプレイするよ。

プレイに関してのアドバイスとしては、銃を最高レベル（3段階）に保つこと。特にジョーは注意すること。さらに、各々の敵キャラクターの性質を覚えよう。これを知ると知らないとでは、大きく違ってくる。ドアの法則（ドアから出た敵がいる限り、同じドアから敵は出てこない）は極めて重要なことだ。

親玉を殺す方法は、必ず楽な方法があるはず。32ステージのコンピューター等はやや難。



コインを入れて復活だ！

以上述べたことは、「あたりまえ」のようなことですが、常に思い出し、意識してこれらのコツを実行すれば、かなり腕前はあがります。

体力は全く無視して、「敵に一度でも触れたら死ぬ！」というつもりでやると、気合で進めます。10数ステージで体力切れは必至なので、この気合がいやでも必要になってきます。

では、みなさん、がんばってください。

PLEASE PLAY, QUARTET!

伊渋見　初めはガントレットもどきと吹聴してまわっておいて、いざ出ると「おもしろい」とかいって、ハマッてしまいました。リーはキャラクターの性質はいいけど、普通の4人用筐体だと、プレイしにくいね。テーブルタイプの「カルテット2」の方がやりやすいな。

平野　いやぁやっぱり、カルテ

ツトはいいよ〜ん。でも、やっぱり体力なくなると苦しいね。12〜21まで気合でクリアだけど、疲れたよ。一番嫌いなのはステージ7です。

質問のある人は編集部に手紙ちょうだいね。僕でよかったら答えますよ。リンゴの効果についての情報も首を長くして待ってまーす。

キャラクターと使用銃



リー
キャラ…チーム一の戦闘家。
武器……ワイドビームガン。

ジョー
キャラ…連射の威力は隊員中一番
武器……スピードガン。弾のスピードは速いぞ。

マリ
キャラ…女性だから体力的には劣るが、宇宙海賊への復しゅう心は激しい。
武器……パワーバズーカ。こいつは強力な武器だ。

エドガー
キャラ…謎につつまれたリーダー的存在。ジャンプ力抜群。
武器……ミラクルガン。



スペースハリアー

復讐鬼と化した私

昨年のAMショーで、超話題を呼んだスペースハリアー。

私はこのゲームの写真を見て、これはやるしかねえなと思って、編集部の某風見氏と某野崎君と共に池袋へ向かった。

まず、野崎君のプレイを見せてもらった。彼はロケテストの時からプレイしていたそうで、さすがにうまい。しかし、その彼も14面であえなくゲームオーバー。そのあと私がプレイしたが、なんと1面のスクイラまで行かず全滅。

あの上下逆のレバーは、最初は全然慣れなく難しかった。

やがて、私は復讐の鬼となった。5千円位もつぎ込んで、やっと1コインクリアするようになったのだった。スペースハリアーは胸の痛みを感ぜずには語れぬゲームなのだ。

高得点全面クリアの道は…

話をゲームのほうに戻そう。

全18ステージにわたる場面を美しいグラフィックと素晴らしいサウンドで構成し、しかもコクピットが動くというこのゲームは、はっきりいってすごい。

今となっても、まだ人気は衰えていないので、18ステージ中の簡単な攻略法などを書いて見よう。

1面　ムート

とにかく、地上の木や空中の岩(なぜ岩が宙に浮いているんだろう?)を撃ちまって点を稼ごう。

ちなみに、編集部の藤島厳碩がやると、木にひっかかって、「アウッ、アウッ、アー」となった(この時、巣鴨キャロットは大爆笑)。

親玉はスクイラという竜。逃げまわりながら頭を撃とう。

3面

松茸と毒キノコがそびえ立つ、不気味な所を行く。

この面では、高速で近づくオレンジ色の生物に注意。特に、ラスト近くは、ミスしやすいぞ。

双頭の竜、ゴダーンは右の頭から倒そう。

5面　ボーナスステージ

ユーライアに乗って木を倒そう。左右の操作が勝負。

11面

モビールスーツ総攻撃面。出現場所を覚えて、地上物は遠くに見えたらかわす用意を。止まったら死ぬと思ってくれ。

14面

まずこの面は難しい。ビンズビーンは上下上下とでてくるが、それを下上下上とかわすよりも、いっそ、ずっと上を行ったほうが楽なはずだよ。戦闘機は右・右・左・両方と出現。

16面

再びモビルスーツ総攻撃。11面が消せれば、行ける。

17面

この面も難しい。敵の出現順序は下表参照。

表を参考にして敵を覚えてしまえば、けっこう楽でしょう。

そして、最後の超能力者の所では、真ん中を撃たずに、右下で回って岩を撃って10万点ずつ稼いで高得点を目ざそう。

この稼ぎを使って4000万点以上の得点をマークするのだが、なんと野崎君は、1コインで5100万点をマークしたというから驚きだ。

他にも、スペースハリアーにまつわる話は尽きないが、今回はこの辺で…。

(破魔)



スペースハリアー(カタログ)


骨龍バルタが大接近。頭をねらって一気に破壊だ!

17面　出現表

①上方	ビンズビーン
②前方	人面石×8
③右	戦闘機×3
④左	戦闘機×3
⑤右	赤モビルスーツ
⑥上方	ビンズビーン
⑦前方	青モビルスーツ×3
⑧左	赤モビルスーツ 人面石×2
⑨右 左→右	赤モビルスーツ 青モビルスーツ×3 人面石×2
⑩左	赤モビルスーツ



超おなじみのローリング・ハリアー。まだなら一度はやってみよう。

ミサイル・コマンド



超現実的なミサイル・コマンド（カタログ）

このゲーム、本当は、アタリ社開発、セガ販売なんだけど、セガ・イメージが強かった上に、おもしろいゲームだったから、少し紹介。

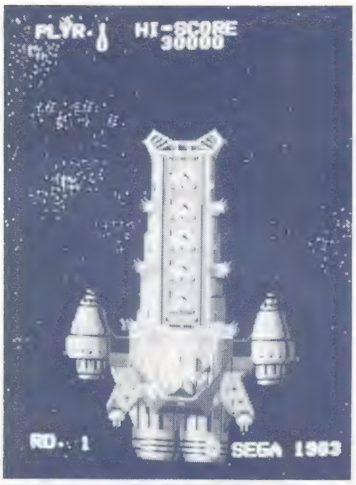
画面下には6つの都市があり、空から飛来する、たくさんの迎撃ミサイルを地上の対空ミサイルで破壊するというのが大まかな内容なんだけど、ここまでじゃ、何ら他のゲームと変わりゃしない。

なんたって、こいつのポイントは画面に照準マークがあることと、それをトラックボールのたくみな操作で動かすということだ。

この、アメリカ航空司令部にいるような気分にひたれる感覚は、今でも忘れられない。

（伴北）

スタージャッカー



マイ・シップ、最強編隊（5機）で発進！

ちょうど●ビウスが登場した直後だったために、あまりパッとした人気は集められなかったけど、シューティング物としては結構おもしろかったと思う。

縦スクロールする画面いっぱいに敵が来る中を、蛇のように連結した自分の編隊を操る、あの快感。

エックステンドのスコア調整次第で、ブィーンと、ワープの隠れ技なんかもすることができた。

また100面まで行くと、画面いっぱいの電磁波みたいなのが出てきて、脱出不能になる。

但し、その前でワープすると、その地帯を抜けて、再び1面からスタートする。

（伴北）



地上施設を撃つとタワー消滅だ。敵をけちらせ！

ザクソン

3次元スクロールシューティングと言ったら、「ザクソン」以外のゲームを考えつかないくらいの、セガの名作です。

敵基地（要塞）と宇宙空間を交互に突破して敵メインロボットを破壊せよ！　コントロールは8方向レバーと射撃ボタンが1つ。

まずは要塞シーンからゲームは始まる。3D斜めスクロールの画面の左には自機の高度、下には燃料が表示される。要塞壁の窪みから侵入！　低空飛行で燃料タンクや砲台を連続撃破だ。地表の穴から発射されるミサイルには注意しよう。所々にある電磁バリヤは連射して、弾が抜ける位置に高度をコントロールすれば大丈夫。最後は上昇して要塞から脱出だ。

宇宙空間では、燃料切れが起きる前に、画面右下の数だけ敵機を撃墜しよう。高度が合った敵は、色が変わるのを目安にすべし。要塞内で燃料タンクをほとんど破壊していれば、まず燃料の心配はないのだが、何故かガス欠を起こす人は、時折画面右上を横切る人工衛星を破壊して補給しよう。（かなり難しいが…）

最後のロボットは高度を合わせて、ミサイルが発射される前に6発射ち込んでしまおう。やられても、突込んでくるミサイルを射っても、一応クリアはするが、ボーナスは低い。

高得点のコツは、レーダー基地を破壊すること。かなり射ちにくい場所にあるので覚えてないと、チョット無理。あとは、感覚的に高度を把握すること（高度計は見ないで）、そしてなにしろ慣れが必要だ。

流れるスクロール画面に魅せられて、ハマッタ人も多かったようだ。スピード感抜群なのでカッコよかったセガの名機である。アメリカの方が日本でより人気があったそうだ。

（伊渋見）



名作ザクソンのカタログ

スーパー・ザクソン



過激なゲーム“スーパー・ザクソン”のカタログ

操作方法、大まかなゲーム展開は、パート1とほとんど変化ないんだけど、敵の攻撃能力がなかなか強い。

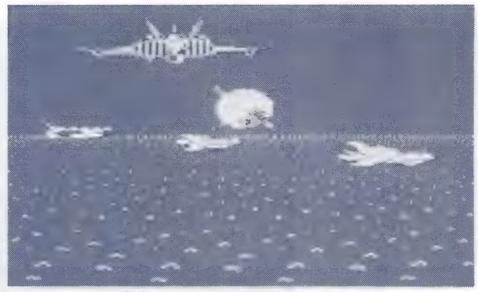
この他に、ファイヤーボール、ホーミングミサイルなど、前作にはなかった攻撃も含め、最後のとりでには巨大モンスターロボットなども登場し、過激なゲーム進行となっている。

（伴北）

サブロック3D



すごい臨場感。すばらしいサブロック３Ｄ。左右別々に見るんだ。



中央のミサイルに当たるとアウトだ。撃ちおとすか逃げろ！

それまでのゲームでは実現できなかった立体映像を、高度のハードウェア（キャラクターの立体的拡大移動）とソフトウェア（キャラクターの遠近移動の制御）の技術を駆使し、さらに最新のメカニズム（ステレオ・ビューアー方式）の採用により完成された、世界で初めての立体ビデオゲームです。

とにかく、当時のビデオゲームの常識を変えた、セガの自信作ということです。

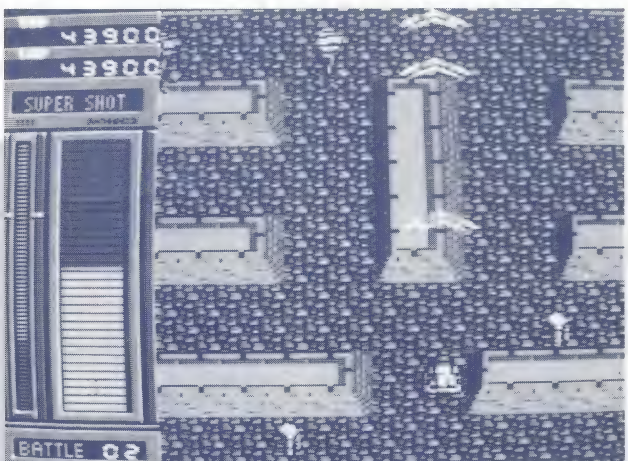
魚雷、ミサイルの迫まり来る音、UFO、敵艦の接近音など、サウンドも超ド迫力。

潜望鏡からのぞいた3Dの、まるで本当の戦場にいるような世界は、僕らの心に大きな衝撃を与えた。

台はコックピットタイプとアップライトタイプの2種類があり、どっちも迫力を増すような操作方法になっています。

（一徹）

ヘビーメタル



ド迫力の大爆発でせまる大激戦ゲーム。

〝戦略的戦術ゲーム〟という呼び名がこのゲームにはぴったりだろう。

自機は8方向レバーと3つのボタン（ショットミサイル）で操作する。ショットでは近距離（画面上）の敵を破壊でき（敵弾も相殺可）、ミサイルではレーダー上に映る敵を破壊するのだが、ミサイルボタンを押すとレーダー上をミサイルが動き、ボタンを離すと、その距離めがけてミサイルが飛んでゆく。後はレバーの左右で目標に命中させればいい。しかし、ミサイルを連射するとオーバーヒートしてしまう。そこで、的確に目標に命中させねばならない。

敵のキュアという基地も自機に向かってミサイルを放ってくるので、攻撃をかわしながらもキュアを破壊せねばならない。また、各面の終わりにはジャイログという要塞があり、合体、分離しつつ攻撃してくるので、これも破壊せねばならない。

また、時おり前方からパワーアップボールが4色に変色しながら出現し、これを取ると、取った時の色によってスピードアップ、バリア、スーパーショット（ショットの幅が広がる）、スーパーミサイル（通過線上の敵を全て破壊）といったパワーアップもできる。

音楽もいいこのゲームは、構成的には少しマニアックながらも面白いものがあった。しかし機会にめぐまれずに、すぐに姿を消したゲームセンターも少くなかった。ぜひもう一度姿を現わしてほしいゲームのひとつだ。

（螢）

レグルス



メカ・アニマルを撃滅。（カタログ）

敵の防衛エリアを突破！　メカアニマル本拠地へ進撃だ。

プレイヤーは、カブト虫に似たタンクをファイヤーとボンブの2つのボタンと8方向レバーでコントロールする。地上の敵はファイヤーで、海中、地中、空中及び遠距離はボンブで攻撃だいっ。特に飛来する緑の鳥をボンブで叩き落とすと、ボーナス点。得点によってはエクストラタンクを落としてゆく。確実にしとめろ。

山岳、森林、地上（地中）、海上、迷路都市、戦闘機基地&五角形（ペンタゴン）ドーム、超巨大クモ型要塞、谷間等の全エリアはメカニカルなグラフィック、展開される内容、どれをとっても当時の最高レベルだった。多少、難易度が高く、配点が低いので、思ったより難しいと感じられたかもしれない。サウンドも勇ましかったし、でかい敵がぶっとぶのは快感だったね。だけど、このゲームで一番怖いのは壁にはさまれて、画面下端で押しつぶされるところだ。（あいーっ）

（アイキャー&伊渋見）

ボーダーライン

4つのエリアを通り抜け、敵の前戦基地を破壊せよ！　マイシップを操作して、敵の戦車、機雷、ミサイル等を破壊して、各エリアにある基地を破壊するのだ。そして最終エリアの本部基地を破壊すれば、ラウンドクリアだ。

1エリアはスクロールする画面で、敵機雷の攻撃をかわせ。

2エリアは土を掘って（ディグダグの元祖？）敵戦車の追跡をかわせ。

3エリアは、ミサイルを破壊してポイントアップだ。

4エリアは最終エリア、ちょっと手強い本部基地を破壊するのだ。エネルギーには限りがある。いち早く敵本部基地を破壊するのだ!!

なお、このゲームは一部スターレイカーという名でキャラクターが一部変わっているものがあるが、決してデッドコピーではない。なぜなら〝ボーダーライン〟の海外輸出用が〝スターレイカー〟だからなのだ。

（長崎）

スペースオデイセイ

リアルな背景がスクロールする。襲いくるUFOをビームと爆弾で撃破しつつ前進せよ！ セクターが進むと横スクロールは縦スクロールへと変わる。宇宙空間ではブラックホールが出現し、つかまるとしばらくの間、移動不能になってしまう。やがて舞台は敵母艦上へと…。

このゲームにも、セガお得意の音声出力があった。「警戒せよ」とか「ワープ」とか…。

「美しいグラフィック」路線のはしりともいえるこのマシン、君はプレイしたことがあるかな？

（螢）

UFOを撃破しつつ前進せよ！（カタログ）



パルサー

4方向レバーと射撃ボタンでマイシップを操作し、迷路上の通路を突破せよ！

しかし、迷路の出口には扉があり、鍵がないと開かない。しかも、行く手をはばむ敵のエイリアンが攻撃してくる。鍵はいち度に1つしかもてないが、面が進むにつれて複数の鍵を運ばなければならない。敵のエイリアンも個性的だ。壁づたいに転がってくるやつや、道をジグザグにくるやつ、アメーバ状になって、撃つと分裂して複数のエイリアンになってしまうやつなど…。

ちょっと異色のシューティングゲームだったが、アイデアの面白さでは現在のものにも劣らない。

（螢）

リパルス

自機を8方向レバーとショットボタン及びバリアボタンで操作して、マザーシップを迎え撃て！最近のセガのゲームの中で異状にシンプルな戦闘ゲームだ。

難しくもなく易しくもなく、満足のいくゲーム展開ができるのがおもしろい。

バリアをあまり使わずにラウンドクリアすると、高得点ボーナスがもらえるというテクニックもあった。

風のように現われ、彗星の様に消えていったリパルス、私はそのシンプルさにほれたものだ。グラフィックもなかなかいいセンスをしていた。

（アイキャー&長崎）

スペース・フューリー

これも例の通り4つボタンで操作する、カラーのベクタースキャンシューティングゲームだが、これはスゴかった。

面によって自機のパワーアップパーツを選び、合体して攻撃してくる敵機を撃破するというものだが、スゴかったのはそんなことではない。

各面の始めに敵の一つ目司令官が出て、「今のは小手調べだ。次はクルーザーでも出すか」とか「降伏するなら今のうちだ。我がデストロイヤーの威力を見よ」等とおどし文句を言ったのだった。しかも、はっきりと。

ゲームオーバーになると、その司令官が「もう一回やろうよ」なんて言ったりして…。まあ、楽しめたゲームだった。

（螢）



なつかしい、5年前のもの（カタログ）

テールガナー

はっきり言って斬新だった、このゲームは。なめらかな3Dアニメーションで動く、ベクタースキャン（ワイアーフレーム）画像の敵機。

それをゲーム名の通り〝後部銃座手〟と化したプレイヤーが自分を追い越されないようにと、プロポーショナル・コントロール（比例制御）のジョイスティックで動く照準で迎え撃つ。どうしても撃ち切れない敵機はバリアを張って通過させないようにするが、これにも時間制限がある。

10機通過されるとゲームオーバーという単純なルールだったが、3Dアニメーションの素晴らしさを教えてくれた名機として忘れることはできないだろう。

（螢）

ボクの行く店

ハイテクランドセガ神田店

千代田区神田神保町1−1−13 鈴豊ビル1F
☎03（295）6192



僕は神保町の三省堂によく本を買いに行きます。その帰りに必ず立ち寄るのがこのお店です。

お店の中に入ると、ド〜ンと螺旋階段があるのです。1階はメダルゲーム、2階がビデオゲームがメインになっていて、僕は当然のように2階へ行く。階段を登る時は「ニューゲームが入ってるかな？」と期待し、「今月はハイスコア出すぞ」って決意するんだが…。女の子のプレイヤーも時々見かけます。ゲームをプレイする女の子って、キャピキャピとして魅力テキー。

お店の雰囲気もいいし、ゲームの数も種類も豊富な方。つい行きたくなる僕の気持ち、分かるでしょ。勉強する前にプレイするか、プレイする前に勉強するか、君はどっち？ どっちもしない？ ダメだなあ—。一度来いよ。

（東京都・吉田 弘君 15才）

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□ □□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

◆ GAMEST ラッキーチャンスプレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。なお，Ｔシャツ類を御希望の方はサイズ〈ＳかＭかＬ〉も忘れずに記入して下さい。)

A：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

B 1番おもしろかったコーナー名

C：おもしろくなかったところは？

D：あなたの好きなゲーム名は？

E あなたの好きなゲームメーカーはどこですか？

F ファミコンを持っている？　いる・いない

G もしキミがゲーメストの編集長だったら，どんな記事，イベントの企画をしてみたいですか。なんでも自由に記入して下さい。（企画採用者には謝礼もあり！）

キリトリ線

タックスキャン



アニメーションも圧巻（カタログ）

カラー・ベクタースキャンゲーム・シリーズの中でも異彩を放っていたのがこのゲームだった。

マイシップは5機で編隊を組んでいるが、この隊型はシーンによって変化する。敵に、全ての味方機をやられてしまうと、ゲームオーバーだが、その前に空いているポジションに、上から流れてくる味方機を組み入れたり、補充ボタンを押したりして補充することができる。

珍らしいことに左右の移動はレバーではなく、トラックパドル（回転式ダイヤル状のもの）で比例制御になっている。ボタンは2つで、射撃と補充ボタン。ワープシーンなどの3Dアニメーションも圧巻であった。

（螢）

スペースフォートレス

右旋回、左旋回、前進、射撃の4つのボタンでマイシップを操作して3重のバリアに囲まれた敵のエネルギー砲を破壊せよ！

バリアは数枚のバリア片がリング状になっており、各々のバリア片は2回射撃することによって破壊できるが、リングを全て破壊してしまうと、内側から新しいリングが出現してしまう。うまくすきまができてもエネルギー砲はマイシップ目がけて撃ってくる。しかも、バリアの中から敵機が飛び立ってくる…。

といった具合に、なかなかむずかしいゲームではあったが、これもベクタースキャンゲームの秀作と言えよう。

（螢）

フューチャースパイ

敵空母撃沈の司令をうけ、ファイターは発進した。これから、昼夜を問わない、悠久への戦いが始まるのだ。

超名作ザクソンの流れをくむ斜めスクロール画面の、3Dシューティングゲームだが、今回は高度変化がなく、ザクソンよりスクロールも遅い。しかし、その分は敵が強いので気は抜けないのだ。

8方向レバーと対空・対地の各攻撃ボタンで、敵の攻撃を突破してゆく。敵を破壊した数は、勲章として数えられ、後の亜空間ボーナスステージの敵の出現数となる（最大48コまで）。しばらく飛ぶと、護衛艦を率きつれて空母が登場！　対空砲火の爆発圏内に入らないようにして、撃沈しよう。空母の後は、雷雲（?）の中に吸い込まれて、ボーナスステージとなる。

このゲームは時刻が表示されていて、それに合わせて、背景の明るさが変化したんだ。特に、夜のシーン等は幻想的だった（ボーナスステージもっ！）。一部のマニアには受けたのですが、結構難しかったのを覚えています。

（アイキャー＆伊渋見）



幻想的な夜のシーン（カタログ）

アーマーアタック

これも4つボタン、右旋回、左旋回、前進、射撃で自機を操作するベクタースキャン・ゲームのひとつで、プレイヤーは対戦車砲を搭載したジープを駆って襲いくる敵の戦車やヘリコプターを迎え撃つのだ。

戦車に命中弾を与えても急所を外してしまうと、擱座するだけで、弾は撃ってくる。面が進むにつれて敵の射撃速度も上がってくる。遮蔽物を利用して上手くクリアしなければならない。

1人で戦うもよし、2人で協力して撃滅するもよし。戦術と戦略がモノをいうゲームであった。

（螢）





エリミネーター

C字型要塞の中で製造されている敵攻撃機を撃破だ！　さもないと自らが窮地に立たされる…。

操作はお馴染みの4つボタン（右旋回、左旋回、前進、射撃）だが、マイシップの武器、エネルギーボルトでは直接敵を破壊できない。そこで、敵を破壊するためにはエネルギーボルトではじき飛ばして壁に激突させなければならない。敵攻撃機は弾を撃ってくるので、完成前に破壊しないとつらい！　しかし要塞の口は狭くて長い…。はたして君はエネルギーボルトを撃ち込めるか？

2人同時プレイ可能のカラー・ベクタースキャン使用ゲームだった。

（螢）

キャラクター

個性あふれるキャラとの
知恵くらべ、根性くらべだ
君は頭でいくか、体力でいくか?

トランキライザー・ガン（麻酔銃）

昔からのゲーマーの皆さんは、プレイしたり、見たりしたことがあると思うけど、そうじゃない人のために簡単な説明を。

舞台背景は森。プレイヤーはハンターで、猛獣たちを1挺の麻酔銃でどんどん料理していくんだ。

まず最初は、左下の輸送車に乗っているので適当な森の入口に入って行き、猛獣を眠らせて30秒以内に輸送車に運ぶんだけど、動物によって耐久力が違い、ヘビが2発、ゴリラは3発。ライオン4発、ゾウなら5発撃たなきゃ眠らなかった。しかも、ゾウなんか撃つと、突っ込んで来るから踏み潰されたりしてね。

時間がたつと輸送車のエネルギーが減っていって、0になると、なぜか一人ミスになったけど、動物を運んで行くと、なぜかエネルギーが増える。また4種類の動物を同じ数だけ運んでいけば、ボーナスがもらえたり、一度に4種類を眠らせればこれまたボーナスが入ったりしたけど、一番手っ取り早いのは、撃ち続けるとエネルギーが減らないという、くだらない永久パターンがあったことだろうね。

いろいろ謎の多いゲームだけど一番不思議なのは、動物が離れた森から森へワープすること。特に、ライオンにはよく出会いがしらにやられたもんだ。

最後に、ゴリラが輸送車の扉を開けて、動物を逃がすというフィーチャーもあったけど、めったに見られないのが残念だった。

（破魔）

4キャラ総登場！　眠らせてトラックへ運べ。





なつかしいゲームの登場だ。

侍

「侍」、このゲームは目的もなく、ただ殺戮を繰り返すゲームだね。

プレイヤーは8方向レバーで侍を操作し、ボタン1つで刀を上・中・下段に移動できるんだ。

ゲームの流れとしては、同心の8人を倒すと与力が出て、また同心を8人倒すと与力で1面構成だと思ったが（なにしろ古いゲームなので間違ってたらゴメン）、このゲームには必勝法がある。

まず、同心の倒し方。剣を上段にかまえて、一番下に行って、上から降りてくる同心の尻に力をさしてくれ。たまに、刃がかちあうことがあるけど、その時は剣を一振りすればOK。

面が進むと、上から手裏剣が飛んできたり、下から横から鎖鎌がグニャグニャのろいスピードで飛んで来るので注意しよう。

さらに笑える奴らは、画面の両端にいる同心、これを殺しにいくと、困ったことにそでがらみが伸びて来て、体がくっついてしまう。その動きを見て笑っている間に、敵に囲まれてグサッとやられたりしたよね。

次に与力は、一番下で剣を中段にかまえて、敵が上段にあげたらグサッとさしてあげよう。

この時、剣がかち合うと、キンッと鳴って画面が光るのがかっこよかったっけ。

おっと、残りページが少なくなって来た。それでは最後に一言。

「ムネン、アトヲタノム」

（破魔）



ほーら思い出したろう、「ムネンアトヲタノム…」



君も見たことあるかな？　侍のアップライトだ。

ヘッドオン



この頃カタログも素朴でした。

ヘッドオンは1979年に発売されたんだけれど、このゲームははっきりいって、後々にでてくるドット回収ゲーム（何ていったらいいのかわからないよー）の元祖といってもいいだろう。

遊び方は、自分の黄色い車を敵の赤い車に衝突させないようにドット（点）を消していくというもの。操作は、4方向レバーとボタン1個でおこない、レバーはレーン移動、ボタンはスピードアップに使うのである。

ごくたまに、赤い車が通ったあとに赤ダイヤのドットがでるが、これを取ると普通のドットの得点の倍になる。

そして、全部のドットを消すと1面クリアでボーナス点が入る。自分の車が全滅するとゲームオーバー。

それにしても、このゲームは難しかったよー。

（悠理）

ペンゴ

――ペンゴをレバーでコントロールして、スノービーを全部退治せよ！

このゲームは主人公のペンゴを操作して、次々と生まれて来るスノービーをアイスブロックでつぶしていくというゲームだ。

基本的には、ボタンを押してアイスブロックを投げてスノービーをつぶせば得点だが、アイスブロックを崩したり（2つ並んでいるブロックの所でボタンを押す）、スノービーをしびれさせて（壁をゆらせばその壁に接しているスノービーはしびれる）つかまえて得点になる。また、スノービーはまとめてつぶせば最高4匹で6400点のポイントとなる。スペシャルボーナスとして、タイムボーナス（20秒以内でクリアすると5000点）、ダイヤモンドブロックを3つそろえた時のボーナス（1万点または5千点）がある。さらにダイヤモンドブロックをそろえると、画面上のスノービーは（一部を除いて）しびれるので、得点アップだけではなく、ハイテクニックとして使える。

このゲームは16ラウンドで1周となっている。スコアの方は65万5350点（256の2乗）で0に戻る。

テクニックとしては、生まれる前のスノービーの卵（時々点滅するブロック）を壊してスノービーの数を減らししたり、壁ぞいにスノービーを集めてまとめてつぶすなどがある。また、余興プレイとして、ダイヤモンドブロック（通常は消せない）を消したり、無生卵（スノービーが生まれてこない）を作ったり、いろいろなことができるので、ひまな人はやってみよう。

このゲームは、主人公のペンゴやスノービーの動きがとても可愛く、女の子にも多くの支持を得て来た。BGMにはポップコーンを使っていた。

ちなみに、このゲームにはとんでもないバグがあるそうな。

（長崎）

カタログ見るだけで楽しいよ。



モンスターバッシュ

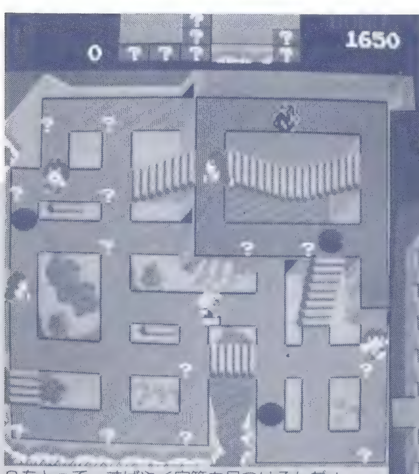
ちょっと怖〜いゲーム。

登場する敵キャラクターはドラキュラ、フランケンシュタイン、変色カメレオンと西洋のおばけも勢ぞろい。（おーこわっ）

でも、ゲーメスト読者のみんなは怖い物知らずが多いから、歴の古い人なんか、挑戦した人もいたんじゃあないかな。

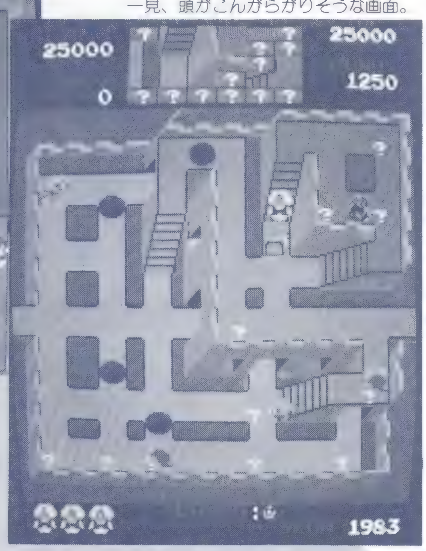
詳しくは、胸をふるわせた名機コーナーを参考にして下さい。

（一徹）

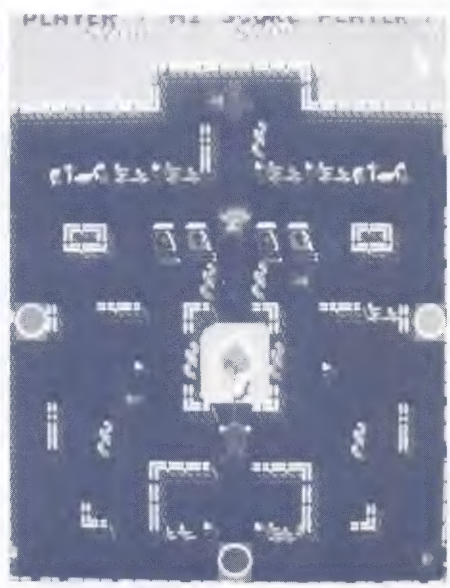


？をとって、すばやく宝箱を見つけるんだ！

一見、頭がこんがらがりそうな画面。



シンドバッド・ミステリー


カメレオン墓のシーンだ。カラーチェンジしてカメレオン発見。

セガのゲームって、けっこうマニアチックのが多いけど、このゲームもかなりのもんだね、こりゃ。パズル的要素をかなり含んでて、相当好きもんじゃないと、意味さっぱり分かりましぇ〜んになっちゃうでしょうね。

面設定は全部で3種類。

主人公のシンドバッドを操作し?のパネルを1枚ずつめくって宝物を探し当てるというもので、超じっくり派向けゲーム。

今ひとつ、ヒットにのれなかったみたいだが、個人的には大好きだった。

パターンを極限まで暗記してしまうと、?マークを2枚めくっただけで、分かるんだけど、画面全体の絵を覚えちゃえば、誰でも分かるようになるんじゃないかな。

面クリアすると、短いデモストレーションがあるんだけど、実はこれをよ〜く見ると、ペンゴがいるんだよねー。

それから3面クリア毎の、夜のデモは最後（ループ）になると流れ星も流れちゃったりして、けっこうロマンチックなんだ。

それでは、最後に、㊙情報を2つばかり。

ひとつはすり抜け。

トンネルの所で、敵とまったく同時に交差すると、すり抜けることができる。はさみうちにあった時の必殺技だ。

もうひとつはゲームオーバーになった後、ハイスコアネームを載せることができるけど、このネームを「S●X」（放送禁止用語?）と書くと、自動的に「NOR」に書き替えられてしまい、恥を知れと、英文が画面に出てくる。

その当時はやった、理性のないスコアネームを見た開発の人が、わざとこういうことを仕組んだのではないかと、我々はにらんでいる。

（伴北）

フリッキー

かわいい小鳥のフリッキーを操作し、テラスのヒヨコ達を連れ戻すゲーム。

途中、ドラネコや青虫の邪魔も入るが、それにもめげず、ヒヨコ達を一度に全部連れ帰ると、高いボーナススコアがもらえる。

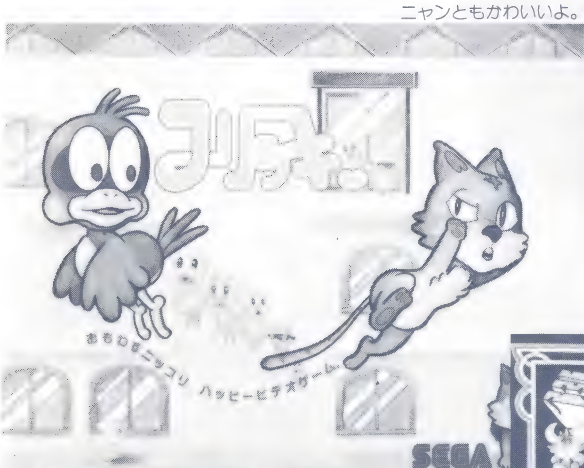
毎面共、速攻の1回クリアで、スムーズにいくと、約10面毎位に1度、窓に隠れキャラが出現し、最高で100万点も入る。

後半の宇宙面なんかも、けっこうきれいだったなぁー。

この当時、もっともかわいらしいゲームでした。

（梅宮）

ニャンともかわいいよ。



ミスター・バイキング

軽快なBGMにのって、敵の本拠地を破壊しに行こう。

ノーマルショットと、途中で手に入る強力武器を使って、敵をけちらしながら本拠地をつぶしに行くというゲームで、強力武器には剣とバクダンとロケット弾があって、多くの敵を一気にやっつけたり、強敵や中間基地をやっつけるのに有効なものである。

又、強力武器は一度に2つまでしか持てず、とった順に使える。

途中で飛来する船に乗って、空を飛んでくる敵をやっつけることもできる。

そして、最後に待ち構えているデスター城を破壊するのだ。

このゲームは本当におもしろかった。ただ、障害物とスクロールにはさまって死んだ時はあぜんとしてしまった。

（大和）

攻める喜びにワクワクするぞ。



好きな店

ビデオイン セガ柏店

柏市柏1−1−11 丸井地下

☎0471（63）9844



柏駅前の丸井の地下1階にあるこの店が僕は好きなのだ。

まず、雰囲気が明るいことだ。暗い感じや危なっぽいところが全然なくて、好きなゲームが楽しめるとこがいいね。

実際、休日なんかは家族連れや恋人同志も遊びにやってきて、店内は笑声や「やった―」という気合いなんかで、熱気はすごいよ。

家族連れがくるんじゃ台の方はいい加減なんじゃない? なんて思わないでよ。新台はセガ系列店の中でも一番早く入るんじゃないかな。それになつかしの名機（ニューラリーX、スクランブル、タイムパイロット、ペンゴなど）が置かれていて、それがうれしいね。

店内にゲーム好き仲間が集まって、楽しそうにプレイしたり、話し合っている雰囲気もいいな。お店の人もプレイヤーを大切にしているみたい。

ここは、柏のゲーマーの誇れる店なんだ。

（千葉県 山本剛君 16才）

アップンダウン



スリルとユーモアがうたい文句（カタログ）

アップンダウンのゲーム内容は、10色の旗を消せば1面クリアというものなんだ。自分はジャンプして敵の車をつぶすことができるんだけど、最初のうちは操作に慣れなくて道からはずれてクラッシュ!! なんてことが多くて、このゲームをやめた人が多かったんじゃないかな。

そして、面が進むと1回通った旗をもう1回通ると色がもとにもどったりしたので、これに苦しめられた人もいたんじゃないかな。

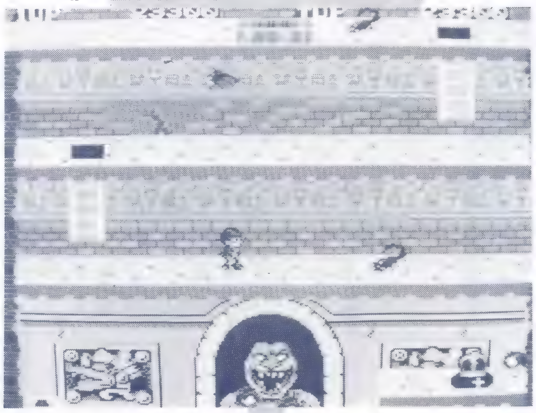
それと、隠れキャラもけっこういたのを知っているかな。チェッカーフラッグをのせた車を見た人はあんまりいないんじゃないかな。

私がこのゲームを好きになった理由は、敵キャラに個性があって良かったからだ。自分の車重がかなりあって、自力で坂を登れない

車や、石をつんでいるトラックなどなかなか良かったと思うんだ。
でも、あったらもっと良かったのは面の形を増してほしかったことだ。これは全部で8面しかなくループになってしまうためで、面ごとのブロックをランダムでだしたらけっこうよかったんじゃないかなと思ったんだけど、みんなはどうかな。　（悠理）

ピットフォールII

主人公ハリーを操作して、地下迷宮の奥深くにある秘宝を探し当てるゲーム。
面は大きく分けて全部で4面あり、各面共、知恵と根性をふりしぼったテクニックを必要とする。
ストレートで最後までたどり着くと、約30分位で行ってしまうわけだが、隠れエックステンド、隠れボーナス100万点なんかもあったりしてまだまだ謎は深まるばかり。
でも、ゲーメスト読者の皆さんなら、もうとっくに知ってるよーなんて、思ったりして。　（一徹）



おっとー、最後が見えているか、がんばれハリー。

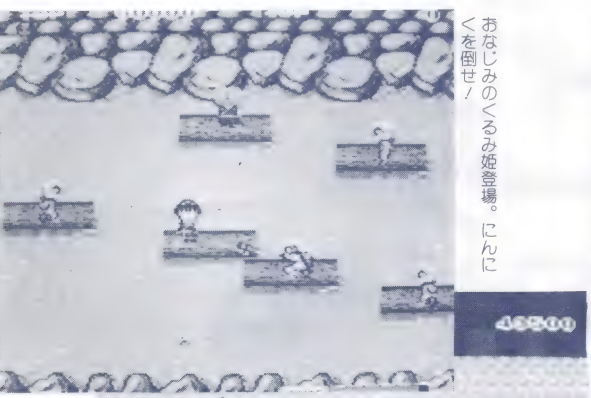
ティップ・タップ

それはゴリラのちょっとしたイタズラから始まった。
絶壁をよじ登り、危険な崖を飛び越え、ハンターはゴリラを追ってジャングルの奥へ奥へと進んでゆく。
一見、ドン●ーコングにも見えるが、このゲームの操作の難しさは、並たいていのものではない。
あきっぱい日本人プレイヤーには中ヒットだったが、アメリカではかなり評判が良かったという。
やっぱり、こういう点から見てもアメリカ人は冒険好きなんだねー。
それから、時効になったからこっそり教えちゃうけど、このゲームの2面と3面には、ワープゾーンがあるんだ。2面は画面左下の所に、ハンターが見えなくなる位奥へ押し込めると、一挙に2面クリア。3面のワープは、崖の一番右下の所に、うまい具合に押し込める。すると、自分のハンターは無敵になり、異常現象が起こる。
でも、4面のふんぞり返って眠っているゴリラのけつに、火をつけた時の、あの快感！今でも忘れられないね。　（伴北）



ゴリラを追うのはくたびれたね（カタログ）

忍者プリンセス



おなじみのくるみ姫登場。にんにくを倒せ！



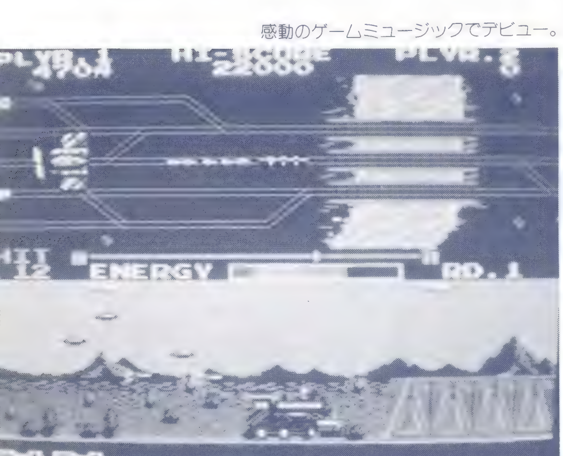
はい、これが本ゲームのオールスターキャストです。

忍者プリンセスというゲームはまずネーミングがすごい。それから、お城のお姫様が忍者達と戦うという設定もすごい。しかし何といってもすごいのは、お姫様がやられた時。そこに座りこんでイヤイヤしながら泣く。泣く！泣く位だったら始めから戦うな！と私は言いたい。しかしまぁ、可愛いので許してしまうのであった。
「消えボタン」も、このゲームの大きな特徴で、3シーンの岩や5シーンの忍犬が出て来た時等はとても重宝したものだった。
敵忍者群団もとてもユニークでプリンセスも可愛らしく、みんなで楽しめるゲームだゾ。　（雅子）

スーパーロコモティブ

君の使命は、デビル軍団によって占領された鉄道を、昔のような平和な路線に取り戻すことにある。
自らが機関車となり、テレビアニメ「ジムボタン」（うぅっ〜なつかし〜マンガ）のように、敵をやっつけるゲームである。
各ラウンドは駅から駅の区間に分けられていて、その間、想像を絶する交戦が繰り広げられる。
敵機関車、飛行機、ミサイル等は1機やっつけると50点入り、ラウンドを増していくと、なんと1つ最高3200点にもなる。
初心者にとって、これ程までに難しいゲームも数少ないが、ゲームのボリュームを大きくしているゲームセンターなんかではYMOテクノポップスのテーマ曲に心をひかれた人、けっこういたんじゃないかな。
このゲームの必殺テクといえば、駅（ゴール）に入る寸前で、わざと細めにバックしたり進んだりを同じ場所で繰り返し、大量に点数をかせげる技がある。
これを毎面使うと、3面で10万点も可能だったりして…。
ちなみに、このゲームは8面以降ずーと同じ難しさになり、98万点でカウンターストップになる。　（一徹）

感動のゲームミュージックでデビュー。



テディーボーイ・ブルース

主人公のテディーボーイをコントロールして、迷路の中を走り回り、7種類の敵を倒す、話題のコミカルアクションゲーム。
　操作方法はレバーとボタン（これはミクロ銃を撃つ為）で、ミクロ銃をかたっぱしから撃ちまくって、群れをなしておっかけて来る敵をやっつける。
　しかし、何といってもこのゲームの目玉はボーナスステージである。
　ボーナス面は、ラウンド2、6、10、14の後にあり、2つのボーナスゲームのうち好きな方1つを選ぶことができる。
　ひとつは射的ゲームで、次々と現われる的の位置に銃を合わせ、タイミングよく撃つ。的の中にはセガおなじみのフリッキーなども登場するから、よく見てみよう。
　もうひとつは石野陽子ちゃんの部屋で宝探しをしようというもの。タンスの引き出し、座布団の下、植木の中など、どっかの番組でやってたみたいに制限時間内にそこらじゅう探し回る。
　最初のボーナス面はけっこう楽しめるが、陽子ちゃんの方は2回、3回目といくうちに、だんだん残り宝が少なくなってきて、プレッシャーが入る。
　だけど、陽子ちゃんの部屋、全部見つけると100万点ボーナスがもらえちゃうから、おいしいよね。（いくらゲームといっても、あまり陽子ちゃんの部屋、荒さないように、よー子命♡）

（明紀子）

あぶない、ピョーンを撃つんだ！　そのあとは一気ににげとばす。



ドライブ/スポーツ/LVDゲーム

ドライブゲーム史上最高の名作
ハングオンに感動したあの時…
再びボクは燃えたつことができるか

ハングオン

ドライブゲーム史上、かつてなかった興奮と感動、そしてブームをひき起こしたのが、このハングオンだ！
　ルールはタイムトライアル、時間内にチェックポイント（4つ）を通過して、最後のゴールゲートを目指すのだ。各チェックポイントを通過すると、タイムが延長される。ゴールインまたはタイムアウトでゲームオーバーだ。
　2種類の筐体の出現に僕は圧倒された。ライドオンタイプ。本物のバイクらしき物がドデかいセンサー付きの台の上に固定されているタイプ。プレイヤーはバイク（ということにしておこう）にまたがって、アクセルを本物と同様、手前側にひねって加速させ、カーブの時など、車の移動はバイクをかたむけて操作する。驚いたことにバイクのステップに足をかけないで台の方に足をついていると、台のセンサーが感知して、最高速度が出ないようになっているのだ。
　初めて見た時は、「バイクがもげるんと、ちゃうかー」と思ったけれど、そんな事件は、ひとつぐらいしか聞いたことがない。
　次にシットダウンタイプ。ライドオンタイプが出た当時は、ほとんどが1プレイ200円だったのが、この悩みを解消すべく、シットダウンタイプが登場したのだ。
　こちらの方はバイクを動かす迫力はないものの、1プレイ100円というのが、フトコロの淋しいプレイヤーに受けたようだ。すわってプレイする分、コースや敵のバイクなども多少（だいぶかな）キツくなっていたのもすてがたい。まあ、何といっても操作はほぼ本物と同じハンドルで、ハンドル自体左右に動くのが、プレイヤーの体をうならせたものだ。さすがIDA開発チーム、ただじゃすまさないねぇ。
　コインを入れた時に迫って来るHANG—ONの文字や数々のグラフィックは、目の裏に焼き付いて離れないんじゃないかな。
　テーマミュージック、ゴールの音は一時のやすらぎを与えてくれる。道路のこげくさい臭いが漂よってきそうなバイクの通過音等々、どれをとっても素晴らしいものだ。
　ハングオンはドライブゲームとしても完成度が高く、初心者にもなじみやすく、トッププレイヤーをも満足させてくれる。こんないいゲームをプレイしないなんてもったいない。君も今日から、レッツプレイ　ハングオン!!

（アイキャー&長崎）



①



②



③

①これが名機ハングオン！
②白銀の峰々が美しいアルプスステージ。
③どこかで見たビル街、新宿かな？　まさか。



きれいでコリにこった野球ゲーム

MONACO GP

いわゆる平面型（3D型に対する言葉）のドライブ・ゲームの最高峰と言ってもいいのが、このゲームだろう。トンネルに入って視界が狭くなったり、橋が出てきたり、救急車が出てきて道を譲らなければならなかったり（実はこの救急車はレーシングカーより速いという大ボケがあったりする）それ以前の道が広くなったり狭くなったりなどといったものに、プラスαされた完成度の高いものだった。

　ゲームが終わると「あなたの順位」なんかが表示されたこのゲームに、仲間と燃えた人も多いんじゃないかな？

（螢）



「あなたの順位」が痛かった。（カタログ）

メジャーリーグ

多分、アーケードゲームでマルチウインドシステムを使ったゲームはこれが最初だろう。16ビットCPUを使った美しいアニメーションのベースボールゲームだ。

　デバイスも凝っていて、スイングレバーやトラックボールで選手を操作する。内容も負けずに凝っている。ごく普通のプレイはともかく、キャッチャーのパスボールや野手のエラー、ランナーのスライディング、ひいては場外ホームランまで（外の駐車場に車が停めてあったりするのまで見える）コリに凝っている。さらに、ホームランを打たれたピッチャーがマウンド上で泣いたり…。もう、嬉しいぐらいに凝ってるんだ。

　マルチウインドウも充分な速さで、見づらくないよう的確に切り変わる。そのため、プレイヤーは自らのプレイに専念できるのも親切だった。

　このセガ・システム16を使ったメジャーリーグは、しかし、残念なことに野球ゲームの宿命とも言える欠点を持っていた。

　それは、「プレイが、パターン化してしまって終わらない」ことで、そのために数十対0などという、まるでラグビーやアメフトの試合のような点数になってしまったことがあった。

　点数を取った時にスコアボードに表示される「スーパービジョンコーナー」などに、セガらしいユーモアを感じられたこのゲーム、広く一般にも受けたゲームのひとつだろう。

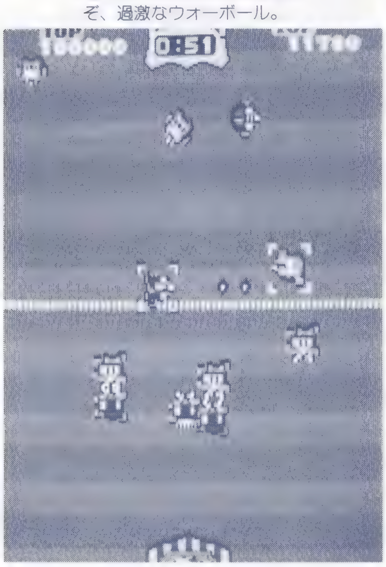
（螢）



面白さ大リーグ級！　だって…（カタログ）

ウォーボール

ただのフットボールじゃないぞ、過激なウォーボール。



ウォーボール。その名にふさわしい過激なゲームだ。

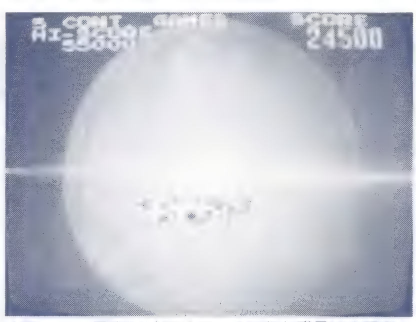
　8方向レバーでプレイヤー（ボールを保持したキャラ）を動かし、パスボタンでロングパス、ショートパス（フォーメーション結成時に選ぶ）ができて、ショットボタンで、敵のキャラ（3つのディフェンスキャラを除く）を撃つことができ、数秒間足止めすることができる。また、空中に浮いているボールも撃つことができる。

　キャラクターの数はオフェンス6人対ディフェンス6人だ。ボールを撃てるなど多くのテクニックが存在するフットボールゲームだ。ルールは3回（4回ではないよ）で、10ヤード進むと、新しい攻撃権が得られる。逆に、3回で10ヤード進めなかったり、ボールをインターセプト（取られる）されると、攻守交代となる。制限時間内（1分！）に試合に勝てないと、ゲームオーバーだ。

　ハードはセガ・マザーボード2を使用していて、グラフィック、サウンドも素晴らしい。一度プレイしてみる価値あり。

（アイキャー&長崎）

アストロンベルト



よおーし、ラウンドクリア、このあと惑星は大爆発する！

このアストロンベルトは、国内でレーザーディスクを使った第1号のゲームとして有名である。

　ゲーム内容といえば、接近してくる敵機を撃墜するもののたぐいで、最近のでいえばスペースハリアーなんかが近いんじゃないかな。

　とにかく、その頃のビデオゲームで出せなかった迫力が実写とCG（コンピュータグラフィック）によってみごとに出されている。

　しかも、バイブランシートというのがついており、爆発音によって座席から振動がつたわるというものまで採用しているので、かなりこっていたと思う。

　このゲームは非常に難易度が高かった。初めのうちはたいしてレーザーをだしてこないのだが、後の面になるとレーザー砲の雨あられといった感じで、逃げ場がなくなるという恐ろしいところも確かあったな。

　VGMや爆発音などはステレオサウンドで、これまたかなり相当の迫力だった。

（悠理）

初のレーザーディスクゲームのアストロンベルトがこれだ。



スターブレイザー

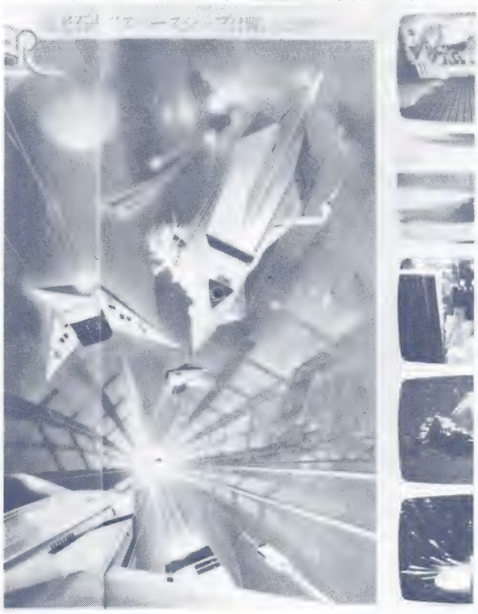
スキャニメイトが放つ、レーザービデオディスクシステム第2弾！（スキャニメイトとは…さあ知らない、自分で調べよう）

スクランブル!! スターシップは現場へ急行せよ！ アストロンベルトより更にグレードアップしたらSFX、遠方より飛来する敵機が異次元空間へ逃げる（平べったくなって消えるのだ）。山岳上から、飛行場、都市へ侵入してくる敵機との攻防戦。リモコン戦車、谷間の砲台は要注意！ 途中、出会う超巨大マザーシップは圧巻!! 宇宙機雷には当るな。最終目標はマザーシップの艦橋を狙え！ 高速でつっ込んでくる敵機は一点で狙えば安全。

アストロンベルトよりパワーアップして、特撮技術で更に美しくなった画面で期待されたが、残念ながらあまり売れなかったようだ。僕はSFタイプの中でも個人的に好きだな。（まあ、数種類しかなかったけどね）

（アイキャー&長崎）

レーザーディスク・ゲーム第2弾（カタログ）



ZOOM・909

1982年製のコックピット3Dゲームで、スペースハリアーの原形ともいえるゲームです。

操縦桿（ステック）とアクセルペダルを自在にコントロールして、トリガーを引いて敵にミサイルを叩き込もう。ゲームの展開は単に敵を射てばよいのだが、各シーンでその戦術は全く異なる。特に、スピードコントロールは大きな鍵になる。まあ、制限時間内に規定数の敵を破壊するのができれば花丸。4シーン毎に重母艦が出現、4つのエンジンを破壊してから中央部を攻撃だ。発進してくる戦闘機とエンジンの破片には注意せよ。

このゲームに使われているのはパースペクティブ効果といって、現在ではたいしたことないけども、当時は新鮮な感動を覚えてプレイしまくったもんだ。うーむ、印象深いのは、宇宙機雷とアステロイドのシーンかな？

（伊渋見）

スペースハリアーの原形ともいえる4年前の作品（カタログ）



アルベガス

ビデオディスクゲーム・システム第3弾!! 東映アニメ「アルベガス」がゲームになった!!

実際のアニメと同じように、α（アルファ）、β（ベータ）、γ（ガンマ）の3つのロボットが合体して、悪のディリンジャーを全滅させるのだ。まわりの気象状況？に合わせて合体すると、特殊武器が使えて、敵を破壊しやすくなるのだ。

地上、地中、火中なら…マグマディメンション！ 海中、水中、氷上なら…マリンディメンション！ 空中、宇宙なら…スペースディメンション！

各ディメンションを、画面（背景）に合わせてセット（ディメンションボタンでセレクト）、背景とディメンションが合えば、特殊武器が使える。これは1ラウンド中にある何ヵ所かの〝別れ道〟でセレクトできる。

アルベガスの武器はこれだけではない。エネルギーのある限りスロー（画面がゆっくりになる）、ワープ（画面が高速スクロールする）、ショット（普通の出る弾）が使えるのだ。敵の弾、ミサイルに当たると大破!!

アニメ、スピード、内容など、どれをとっても、レーザーディスクゲームの中ではトップクラスなのだ。

（アイキャー&長崎）



トップクラスのレーザーディスクゲーム（カタログ）

BEST 10 ●『ゲーメスト』が選んだセガの名機だよーん！

プレイヤーとしてビデオゲームに接し、魅力を感じ続けてきた6人の採点表が右記のものです。もちろん、その人の好み、考え方によって、さまざまな採点があって当然です。あくまでも一つの参考です。

なお、各項毎の採点を単純に集計すれば、6人は一致して「フリッキー」を1位にあげたということになりますが、これは「フリッキー」の登場が私達に、その明るさ、そのかわいらしさで、新鮮な驚き・感動を与えてくれたということでしょう。

ただ、セガの全作品を第1作から今日までとうして判断した場合、やはり「スペースハリアー」が第1位、これは6人共一致しました。アイデアにおいては特別目新しいものはなく、ごく平凡なものですが、それをすべて帳消しして、なおプレイヤーに迫ってくる力強さ、ゲームとしての奥の深さを、私達は「スペースハリアー」に感じたのです。それで1位。

順位	ゲーム名	難易度	キャラクターデザイン	VGM	アイデアの斬新さ
1	スペースハリアー	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆
2	ハングオン	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	
3	サブロック3D	☆	☆☆☆	☆	☆☆☆
4	フリッキー	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆
5	ヘッドオン	☆☆☆	☆☆		☆☆☆☆☆
6	ファンタジーゾーン	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆
7	トランキライザーガン		☆		☆☆
8	ディープスキャン	☆☆	☆☆		☆☆☆
9	侍	☆	☆☆	☆☆	☆☆
10	ザクソン		☆		☆☆☆☆

採点者 ●植村伴北 ●見城こうじ ●のもけめじい ●ああむーACU ●平石彰央 ●ECMぜんじ

プレイランドツアー NO.2



好きな時に、好きなだけオールドゲームが楽しめる。10円、20円だよー。プレイしている君たち、日本でうらやましい存在だよ。

思わずゲーマーの心は高まる

ゲームファムアウトバンほか

OSAKA＝長瀬

こづかい2000円、3000円のわれらゲーマーにとっては、なんともうれしいニュースというか、得する事実というか、涙の出るような喜びというか、なんと20円、50円！ でプレイできる、ゲームの楽園の存在が明らかになったのだ！ さあ、行ってみようか！ （植村伴北）

いまに——近大にとってかわって有名になるぞ

大阪・近鉄難波駅から近鉄大阪線に乗って20分ほどの所に長瀬という、小さな街がある。長瀬駅の周囲はどこにでもあるような、こぢんまりした平凡な住宅が建ち並んでいる。ただ目につくのは、おびただしい学生の姿である。駅をおりた右手奥には、かの有名な——古くは朝潮、（今はなんで名高いのだっけ）とにかく有名な近畿大学があるのだ。

そんな、何の変てつもないこの街が日本中のゲーマーたちがよだれと鼻水を流して（われながら貧困な表現）喜ぶ伝説の秘境であったなど、いったい誰が想像できたであろうか。



どこにでもあるような駅前商店街。ここから数分の所に夢のゲームランドがあるとは？



これが噂の長瀬駅。

男なら貯金をはたいても行くしかない時がある

私と私の仲間たち、つまりゲーメストのメンバーは全国各地のゲームサークルと交流を深めてきたが、そんな中でも、2年前、関西



人気のあるゲームセンターは店頭のチャリンコの数だけで分かるのだ。

撮影：古本如洋

最大のサークルといわれたスーパータイムズ会長とは、いつしか無二の仲間となっていた。

彼（仮にST氏と呼ぶ）と私は500キロの壁を跳び越えた情報交換をしていた。ゆえに、2人は共にNTTの最良のお得意先であり、かつ家族にとっては最大の頭痛のタネとなっていた。

ともあれ、私は常に関西の生々しい最新情報を耳にすることが可能だった。

ある日、いつものように、ST会長からの電話が入った。その瞬間、私はピピッ…と何かを感じた。ST氏の話し方が普段と違うのである。

ST氏「伴北さん、驚かんで下さいよ」

伴北「はぁー?」

ST氏「あっ…あったんですよ」

伴北「何がですかい?」

ST氏「伴北さんが前々から夢物語のように話していた、理想の都が…実在したんですよ」

伴北「ほんとに!」

ST氏「そこは大阪中心部から…」

伴北「行くしかねえな、こりゃ」

まさに、劇的瞬間であった。



↑ゲームファムアウトバンの店長。心良く取材に応じていただき、ありがとうございました。たくさん勉強した感じ。

秘境にふさわしく そこは現地人の案内なしに たどりつくのは困難なのであった

取材班、といっても本日は私と厳碩とカメラマンは、道案内人のST氏と共に秘境に足を踏み入れた。

細い道がやたらに多い、この不明確な街（ゴメンネ、現地の方）を現地人なしで歩こうというのは到底無理な話であった。


取材の道案内人でもあり発見者でもある謎の男、Mr. S·T.

路地をやみくもに7〜8分も歩いたであろうか、いきなり（という感じで）少し広めの道路、商店街へとぶつかった。

ゴッドストリート。現地人がそう呼んでいたかどうかは定かでないが、とにかくここがあの幻の秘境だ。

この通りは近畿大学西門からまっすぐに伸びている商店街で、十数軒のゲームセンターが並んでいる。

ここまで読んでも、読者のみなさんは「なぁーんだ、別に何も変わったとこなんか、ねえーじゃん」と思っているのでしょう。

しかし、君は読みが甘いのである。

目をマルクして 次にボクは思わず ジーンと胸がしめつけられた

まず、店内を歩いてみる。

「うーん、どこでも見かけるような新製品が入っているなぁー」

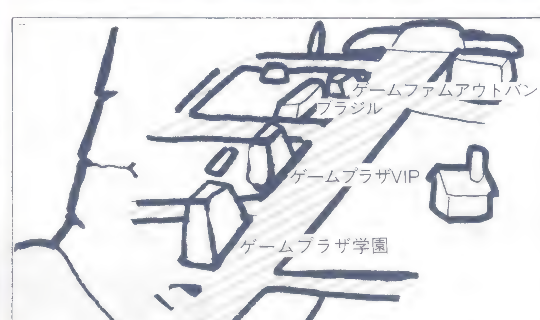
思わず、「あたり前のゲーセンじゃん」と言いかねない気分になったが、ふと投入口の上に貼られたプレイ代シールに目をやって、それこそ普段でも丸い目をさらに丸くさせられたのだ。

なっなんと、おニューのゲームがみんな20〜50円。そして周囲のロングセラー（少し古いだけ）ゲームなんぞ、ほとんどが10〜20円なんだ。驚いた。

しかし、この程度で驚いているのはまだ甘いのだった。

何が甘いといって…実は、この一帯のお店には、今はもうすでに見ることのできなくなった〝幻の名機〟がたくさん、青年のように

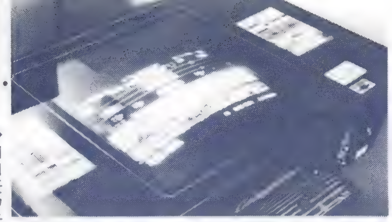

↑ここが古いゲームを更生させる秘密の手術室。よーし完ぺきだぁ。







➡インベーダーより古いゲームかな。オリジナル筐台ごと置いてあるなんて……10円だよ。





➡ロコモウティブの、あのお気に入りサウンドがよみがえったぜ。➡こいつも、すでに地球上から消えさったものとばかり思っていたが、健在だ。



⬆これ、みーんな古いゲーム。新しく入る古いゲームっていうのも、なかなかいいものだ。



⬅ヤングプラザ・VIP。1階のたこ焼屋さん、なかなかうまかったよ。

若々しく生きているんだ。思わずジ〜ンと胸をつまらせながら、なつかしの旧友たち——あの台とこの台と御対面できたのだ。

——ゲームの価値に合わせて プレイ代を決める——この 合理性にもボクは感動したのだ

取材班は胸をワクワクさせて一軒一軒めぐり歩いた。そしてたかぶる気持ちをおさえて、この通りの中でも一番規模の大きいゲームファムアウトバンの店長さんに、この異常なまでの事実の解明を求めて、直撃インタビューを試みたのである。

みなさんも聞いて欲しい。

伴北「どうして、この一帯のお店はこんなにプレイ代が安いんですか？」

店長「これがあたり前なんや」

伴北「と言いますと？」

店長「それぞれのゲームの価値に、プレイ代を合わせているだけで、店内よく探してもらえば分かるけど、50円のゲームだって置いてあるよ」

伴北「つまり人気の差で値段をきめる？」

店長「そうやなあ、新宿で1日1万、2万の売上げがある言うて、メーカーの人が売り込みに来るけど、実際、そんな価値は自分の所に置いてみんと分からんからなあ。うちは、メーカーさんよりハードに詳しいさかい、だいたい見れば売れ線は分かるけどね」

伴北「ところで、なんと言ってもボクが一番関心を持った点は、なぜこんなにも珍らしいゲームがたくさん置いてあるか、ということですが…」

店長「大抵のお店は新しいモン新しいモンいうて、古い奴はみんな売りまくっているやろう—。でも、それじゃ古いゲームがかわいそーやないか」

伴北「ジ〜〜ン」

店長「だいたい、インベーダーから今日まで出たゲームはほとんど全て、基盤だけだけど、とってあるなあ。ないっていったら、ドラキュラハンターと他10種類位じゃないかなあ」

伴北「すっすごい。ボクは店に並んであるゲームが全部なのかと思っていましたよー」

店長「前はリクエストなんぞに応じてもいたんやけどね」

恐れ入りました。

日本中どこからも消えてしまった、なんていうオールドゲームもここにはある。もうあてどもなく探す必要はなくなったんだと…これはなんという素晴らしさだ。

急に、なにか得したような、心が豊かになったような気分になって、我々は現代の秘境、長瀬を後にしたのだった。

ゲームファムアウトバン
大阪府東大阪市小若江3丁目6-15
☎(06)725-8351



⬆これが黄金のゲームセンター通りだ。1軒1軒が誇りを持ち、工夫し、歴史を刻んでいるのだ。



⬅4軒の建物を全てぶち抜いてできたゲームファムアウトバン。やるなー。



⬆ゲームセンター・ブラジル。ゲームも安いけど、軽食メニューを見てごらん。こっちも安いよ。



アイレム直営店





⬅ヤングプラザ学園。フナイの直営店として有名なお店だ。 ⬆やっぱり幻のレーザーディスク、エシュズが置いてあった。レーザーディスクマニアは涙流さずにはおれぬものです。



➡アウトバン店内事務所で取材人が謎解きをする。

これが期待の

ニューゲームだ！

世紀末格闘ゲーム

アルゴスの戦士

この爽快感！
使命感に燃えた君は
あのケンシロウの気分を味わえるか

現われよ伝説の戦士

地球誕生以来45億年。この気の遠くなるような年月の流れの中で、さまざまな支配者が地球上に君臨してきた。支配者たるための戦いの歴史は絶えることはない。

西暦19××年、紀元前の大古より甦った怪物どもは戦王ライガーの下に、その残虐性と暴威力で世界を制圧していき、人類はライガーの支配下にひれ伏してしまった。

しかし彼らは希望までは失ってはいなかった。古代アルゴスの地より甦りし〝伝説の戦士〟が現われるのを、彼らは待っているのだった…。

爽快感いっぱいニュータイプ格闘ゲーム

格闘ゲームがひとつのジャンルとして確立した今、このゲームもそのジャンルに含まれるだろう。だけど、今までの格闘ゲームとはちょっと変った〝ニュータイプ〟といえるのではないかな。

スクロールゲームで、一定のエリアをクリアしていくというのは月並だけど、27面もあるゲームは珍しい。

操作は8方向レバーとボタン。ボタンはジャンプボタンと武器ボタンの2つ。このゲームは武器に特徴がある。ヨーヨーのようなハンマーで敵をぐちゃぐちゃにつぶしていく。このハンマーで敵をつぶすのが、なかなか気持ちいい。

それから、この独得なグラフィックは、テクモならではのもの改造人間の不気味さはかなりリアル。それとは反対に、背景の美しいこと！　特に夕日はきれい。(カラーで見せられなくてゴメンナサイ)

快感にしびれて時間制限忘れるな

まず出てくる敵は首なし人間のボーグ。こいつはいわゆるザコ。もう少し進むと、竜が兵士を積んでやってくる。こいつは兵士を積んでいる時にやっつけると点が高い。木を利用してやっつけるようにしよう。

進行中出てくる石碑のようなものは、壊すとパワーアップキャラが出てくるので必ず取るように。武器がのびるのは絶対に持っていたいし、貫通弾も持っていたい。(この貫通弾が快感なんだな)

森に入ると、ロルファという、アルマジロのようなキャラが転がってくる。貫通弾があると楽。あと、ここではムササビのようなモサというキャラが飛んでくる。こいつは、飛ぶ前に撃つか、飛んでしまったら回転球で対応しよう。

ここで石像(？)のある所まで行けばクリア。おっと、言い忘れたけど、このゲームには時間制限がある。時間がきれると、巨大な人面石が襲ってきてやられてしまう。あんまり立ち止まってるとやられてしまうゾ。

何はともあれ、注意して進もう。死んでしまうとパワーアイテムがなくなってしまうからネ。あと、先の面に進むと、縦スクロールになったり、不気味なキャラクターがぞろぞろ出てきたり、なかなか楽しいゾ。

では、2つほど隠しボーナスを教えよう。☆のようなマークのパワーアップキャラを7つ取ると、7万点ボーナス!!

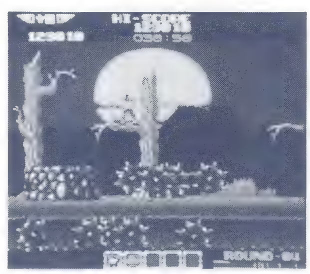
あと、パワーアイテムを全部一度に集めると16万点のボーナス!!

お知らせ

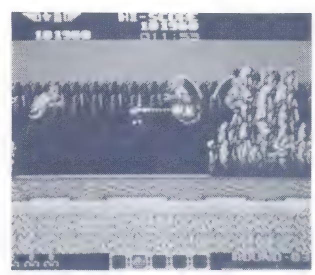
テクモでは、このアルゴスの戦士でハイスコアーを募集して、200名にファミコンカセットをプレゼントするというキャンペーンを実施するそうです。

☆このゲームでは、君もケンシロウの気分をあじわえるぞ！

(平野&御旅屋)



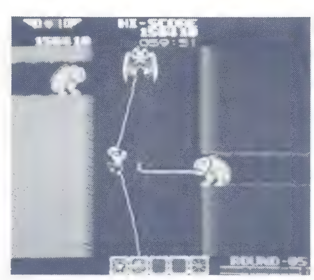
夕日…ロルファの大群だ。



滝…カーネルはジャンプして倒せ！



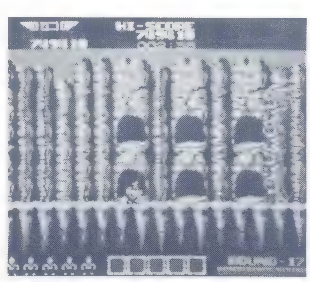
丘…アルザーは踏みつぶせ！



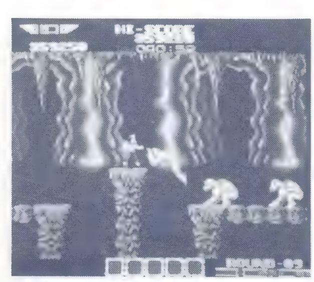
たて穴…レオンをやっつけながら登っていくのだ。



つり橋…サチィスはムチを使ってくる強敵。



砦…フォーメーションを組んでくるウルフ一族。要注意。



洞窟…穴に注意してフォゲルを倒せ！

業務用

ニュータイプのアクションパズルゲーム
ソロモンの鍵

君は全50面の謎を解き明かすことができるか！

前号のAOUショー特集で紹介した「ソロモンの鍵」だが、発売が7月頃にずれるということなので、今回は必勝法は無理なので、とりあえず基本テクと応用テクと謎の部分を少しだけ紹介しよう。

まずは基本テクニック

基本テクニックといっても、ほんと～うに基本中の基本で、ブロックの作り方とジャンプの組み合せで敵をかわしたり、だんだんと上にあがっていくことなのだ。

というわけで図を参考にしてちょうだい。

マスターしよう応用テク

ダーナ（プレイヤー）はブロックにキャラクターの一部分（1DOT）でも乗っていれば下に落ちないのだ。これを利用したのが応用テク①だ。これは上から落ちてくる敵（デーモンズヘッド・サラマンダー、ファミコン版の敵キャラ表参照・46頁）の出現位置の方に上っていく時に有効なテクだ。

もうひとつ有効なテクを紹介しよう。しゃがんでブロックを作ったり消したりできることに目をつけたテクが、それ。応用テク②だ。これは図を見てゆっくり考えてくれ。

また、空中でブロックを作ると、その場で静止することを利用したテクで、空中でボタンを連打することにより空中静止できるのだ。下に敵がたまっている時には、これで一時回避しよう。

この謎を解き明かさにゃ～

さて謎の部分だがこの写真を見てちょうだい。背景に何か文字が書いてあるね。これを和訳してくれたまえ。わからなければ辞典でも見て単語でもいいから調べてくれたまえ。さてその意味は…

これはやってみればわかると思うけど、ほかの面でも応用のきく所が何ヵ所かあるので、ぜひ探してくれたまえ。

予定は7月発売

とにかくソロモンの鍵は7月頃発売なので3号で少し面別の必勝法を書くかもしれないぞ。しかしこれはあくまでも予定なので、予定は未定ともいうから分かってね（ワカランなー）

それから、ファミコン版ソロモンの鍵（46頁）もよろしく。

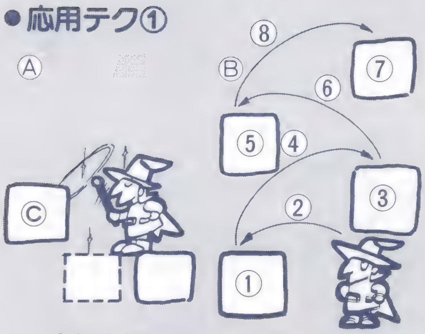
（アイーの山河悠理）

●基本テク表（図）



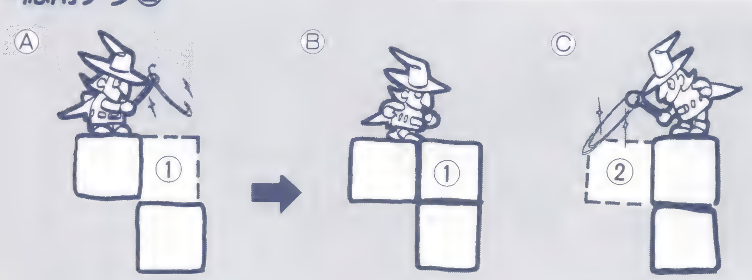
①～⑥や①～⑧のようにブロックを作ったりジャンプしたりするのが基本。これができないようじゃこのゲームはあきらめたほうがいいんじゃない。（ウソだよ～ん）

●応用テク①

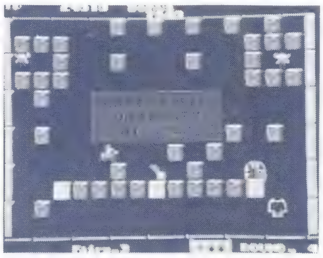


Ⓐのような状態でもダーナは落ちないのだ。この状態でⒸのブロックが作れるんだ。それを応用したのがⒷだ。

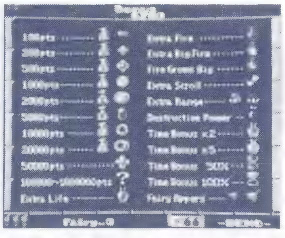
●応用テク②



①にブロックを作る。　①のブロックの上に行く。　②のブロックを消す。



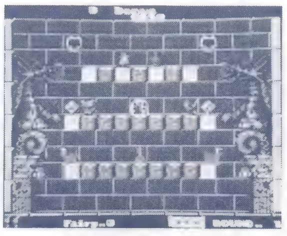
背景の文字を和訳できるか～？



君はこのアイテムの効果を全部探しだすことができるかな？



タイトル画面。ダーナの冒険はここから始まる(!?)



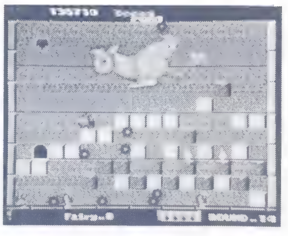
そして1面。さっそくボーナス得点が隠されてるぞ。



まずは練習。ゆ～っくり操作方法をマスターしてくれ。



クリアするだけなら簡単だが…。



スパークがたくさんいるけど、ダーナは扉の近くにいる。スパークの群をどうかわすかは、君の技量にかかっている！

緊急指令！
脱獄者を
全員逮捕せよ!!

聖戦士アマテラス

（日物）



9人の脱獄者が逃走した！いや、それ以上いるはずだ。全員逮捕することが使命なのだ。

STORY

宇宙世紀1999年、人が宇宙へ出てから何世紀も過ぎた。戦争もあった。何十億もの人々が死に至り、その後世界は無法状態に近かった

ギャラクシーパトローラーのアマテラスは凶悪知能犯が集団脱獄したとの情報を受け、ある小さな惑星に降下した。

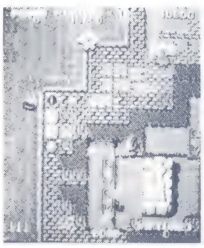
それは人類の星、地球のなれの果てであった。廃墟と砂漠に覆われ、ジャングルと化した大地には人の姿は見えない。わずかに生存していた生物は、脱獄者の手によって生体改造され、狂暴な殺人マシーンとなってアマテラスに襲いかかる。脱獄者を逮捕するには合体怪物バクダリアン、機械獣ゴーゴンヘッド、怪鳥ヘルバード、怪獣ロブス'ガンナーを倒さなければならない。はたして脱獄者を何人逮捕できるのであろうか。バツグンの頭脳とテクニックを駆使して闘いに挑め！

HOW TO PLAY

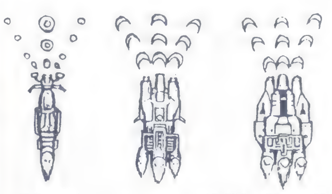
8方向レバーでプレイヤーをコントロールするんだ。ボタンはABの2つで、Aは発射ボタン。剣より発射します。Bはストップ弾ボタン。Ⓟを取ると3発撃てるようになるぞ。このストップ弾というのは、画面上のすべての敵をマヒさせる能力を持っている。敵に囲まれた時などに有効だ。

パワーアップ

メタルボックスを撃つとⓅかがでる。Ⓟを取ると3方向に弾を撃て攻撃力アップ！ 又、敵のアーモービルを奮いとってからⓅを2回取ると10秒間無敵となる。



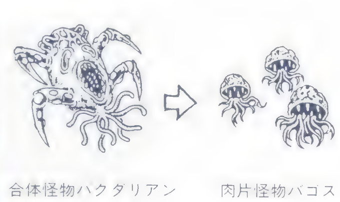
迫り来る回転ランドホイール。地上にあるメタルボックスを撃つとⓅが！ 取ってパワーアップだ。

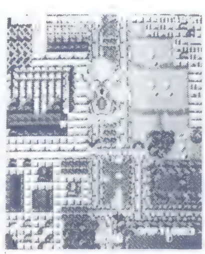


必殺攻撃法はこれだ

◆合体怪物バクダリアン（5000点）

バクダリアンは破壊するとバゴスに変化する。バゴスは少し間隔をあけてストップ弾攻撃！（バゴス 100点）





う〜ん。とってもグロテスクだ。

◆機械獣ゴーゴンヘッド（5000点）

ゴーゴンヘッドは頭を飛ばしてシールドを張る。これに惑わされずに、真横から素早く攻撃！ 機雷弾に注意。



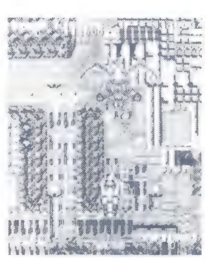


機雷弾に気をつけよう。3発に分裂するぞ！

◆怪鳥ヘルバード（5000点）

ヘルバードはひたすら弾を撃つしかない。根気良く集中して撃つべし！





八ツ目が特徴だ。多足怪物ジャマーがうろうろしているので注意

◆怪獣ロブスタガンナー（5000点）

ロブスタガンナーも破壊するとフェールに変化して攻撃して来る。こいつはある数まで増殖しないと倒せない。ポイントを見つけやっつけろ！（フェール 100点）

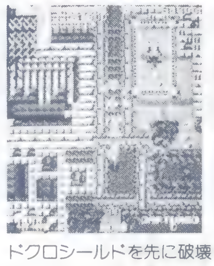


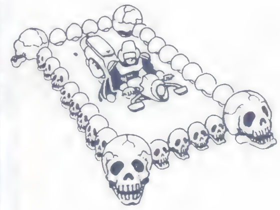


これは強敵！2つに分離するトライ弾には十分注意しなければならない。

◆ドクロシールドに囲まれた最強の敵脱獄者（5000点）

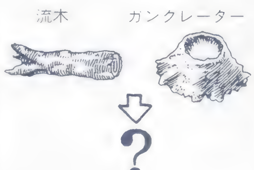
脱獄者を逮捕するには一筋縄ではいかない。あるシークレットコードに従い、攻撃しないと逃げられてしまう。もし逮捕できれば、さらに50、000点もらえるぞ！（ドクロ1000点）





ドクロシールドを先に破壊しないとやっつけられない。又、逮捕できるかどうかはドクロシールドのやっつけ方にあるそうな!?

流木またはガンクレーターを撃ち続けると…1000点＋隠れキャラクター→撃つとボーナス



さあ君は脱獄者を何人逮捕できるかな!? がんばってちょ！ 夏休み頃には、プレイできるはずだよ。

（大和）

キミも今日からゲーム博士

ゲーメスト常識用語集

キミはマニアですか？ と問われて、
「ハイ、マニアです」と答える人は少ないだろう。
むしろ、そう答える人はタコかもネ。
普段、ゲーセンで交わされる日常会話で、
次から次へとさりげなく出てくるマニア用語。
そこで、このゲーメスト辞典。
前号に引き続いて第2弾となる訳だが、
前回だいぶ重要語を抜かしてしまったので、
今回はその埋めあわせも含めて、解説してみよう。

インカム

そのゲーム台の売り上げのことをいう。「スペースハリアーの今日のインカムは6,000円だった」などと使う。

インストラクション

説明するという意味で、これにカードが付くと説明書となる。ビデオゲームのテーブル面に貼ってあるのがそれである。

よくいるんだよね、出荷前のインストラクション・カードを盗むタコが。

隠れフィーチャー

通常のゲームプレイ中には、出るはずのないもの。

例えば、あることをするとスペシャルボーナスが入る、あることをすると隠れメッセージが出るなど、いろいろとあるが、最近のゲームの99％は意識的に、そのような要素がゲーム中に入れられている。

そこの君、ゲーム内容を理解しないで隠れキャラだけ探さないように。

ゲーセン

カルビーの〝かっぱえびせん〟とはなんら関係はない。（なつかしーギャグ）。ゲームセンターを略して、こう呼ぶのだ。

きっと、その昔、ゲームセンターと言うのでさえ、おっくうだと思った怠け者が、こう言うようになったのであろう。

ちなみに、ゲーセンは駄菓子屋で売っていません。

コンパネ

コントロールパネルの略称。「○○のコンパネはくさってるよー」などの使い方をする。

ジャドー

人の道に反したゲームプレイをいう。

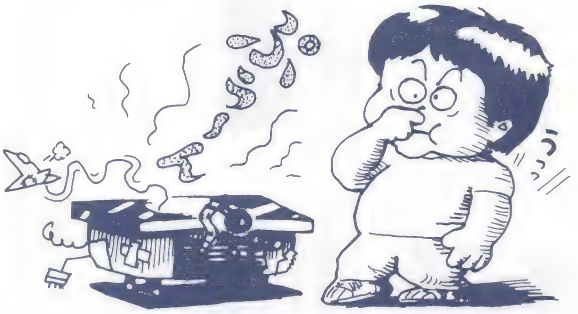
このジャドーを、あえて好んでプレイしている人がたまにいるけど、あまりお店の人や周囲の人達に迷惑をかけないように。

ほら、そこの定規を持ってる君、わりばしもおんなじよー。

くさってる

レバーやボタンの操縦系統、画面の鮮明さ、ゲーム内容などがあまりにむごい状態の時、ホロリと出てしまう言葉。

よく大声を出してこれを口にする人がいるけど、ゲームコーナーの隣がケーキ屋さんなんかだったら大変なことになるから、そういう時は、小さな声で言おう。



タイトル画面

ごく、ほんのわずかの例外を除いては、どんなゲームでもこのタイトル画面がある。

誰もゲームをしてない時、じっと画面を見ていると、次から次へといろんなデモンストレーションを繰り返すが、その途中で、必ずタイトルの画面が登場するのだ。

この他に、ゲームにお金を入れた時、ゲームが終了した時などに、タイトルが出るものもある。

ツインレバー

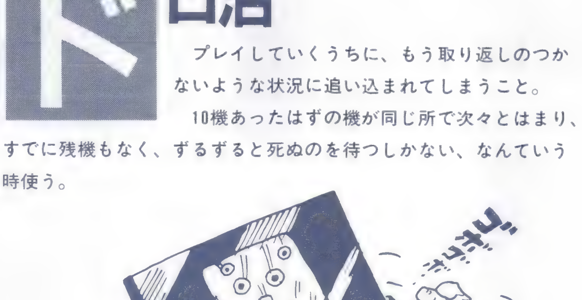
1人の操作系統に、レバーが2本あること。

リブルラブル、クレイジークライマーなどがそれに当たる。

ドロ沼

プレイしていくうちに、もう取り返しのつかないような状況に追い込まれてしまうこと。

10機あったはずの機が同じ所で次々とはまり、すでに残機もなく、ずるずると死ぬのを待つしかない、なんていう時使う。



ディップスイッチ

まぁ、普通にプレイしている人にとってはまったく関係がないもので、ゲームテーブル内の機械スイッチと考えてもらえればいいだろう。

こいつを、ちょちょっと操作すると、ゲームプレイ中のストックの数が3機から5機になったり、2万点で1つ増えるはずなのに、5万点にならないと増えなくなってしまうなどの変化が起きる。

このスイッチ、通常は標準設定というふうになっているわけだが、売上げや店長の気分によって、設定は置き換えられる。

サークル情報局

仲間です サークル誌です 完全攻略本もあるよ

ここ数年、ビデオゲームやファミコン・サークルがどんどん増えてきていて、うれしいことだ。サークルが増え、活発化するのに比例してゲーム同人誌の方も当然増える。現在、かなりの数にのぼってきているはずだ。

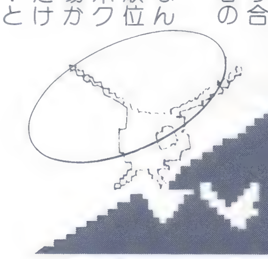
ボクらがざっと調査しただけでも、200にのぼる大小ゲームサークルがあって、60~70のゲーム同人誌が各地に出回っていることが分かっている。

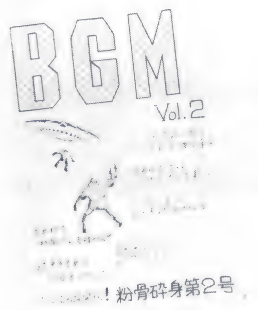
そんな彼らの活動、パワーは新風営法施行以来弱気ぎみになっているゲーム業界を支える力、最も重要な原動力となっているのではないだろうか。ボクらはゲームを愛する一員として、そのように自負し理解している。

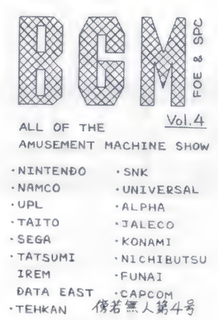
ゲームは野球やサッカーや音楽や将棋や、その他のもろもろの趣味嗜好と同じく、好きな人にとっては価値があり、ある時は何物にもかえがたいほどのものなのだ。ゲーム、同じ趣味を通じて知り合った友だちの輪も貴重だ。青春の1ページだと思う。

欲に目がくらみ過ぎたり、なんでも、趣味嗜好の世界にまで順位をつけたがる大人の世界に、ボクらは純粋にゲームを楽しむ立場からボクらの主張、姿を、知りたければ正しく知っていただこう…とも思う訳。

固くなってしまったが、要は活発に、目を前に向けて、ゲームを大いに楽しみ、しゃべり合っていこう、ということだ。この頁を大いに利用して欲しい。







"BGM誌"お分けします from BGM

必勝攻略ばかりが同人誌ではない。私たち、BGM(BRAINY GAME MEMBERS)では、あらゆる観点からビデオゲームを見つめ、時には優しく、そして時には冷たく批評を交わし、一冊の本にまとめています。全バックナンバーの在庫、ございますので、左記を参考に希望号数を明記の上、無記名定額小為替300円分(1冊につき)をお送り下さい。

宛て先は

〒170 東京都豊島区駒込3の1の4 鈴木方 BGM編集部

号数	内容
創	ナムコ批評特集他
②	コナミ批評特集他
③	対談「ドルアーガの塔を斬る」他
④	'84AMショー特集
⑤	ゼビウスの謎について…遠藤氏は今語る。他
⑥	NHK番組「YOU」出演の後で…他
⑦	商業誌のあり方について他
⑧	'86AOUショー特集他

ご希望の方に from TAC

このたび、我がTACが『グラディウス攻略必勝本』を発行することになりました。内容は同ゲームの2周目ちょいテク中心で、希望する方は、送料込300円分の無記名定額小為替を左記まで。

〒252 神奈川県綾瀬市寺尾北4の1の5 金子基広まで



パワーのある内容です from STAC

STAC会誌、VOL12がまた発売となりました。

今までは会員の人にしか販売してなかったのですが、ゲーメストのこの場をかりて、全国のみんなにも特別販売します。

内容の方は、スペースハリアー大特集を筆頭に、ハイスコアプレイヤーを目指している君達なら、すんごくためになっちゃうページばっかり。(うんうん)いや本当に、今このページを読んでいる君はついてるよ。

希望者は400円分の無記名定額小為替を左記まで送ってね。

〒509 大阪府高槻市玉川2の8の308 今村 真

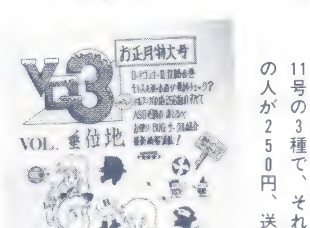


バックナンバーあります from VG2

このゲーメストの前身ともいえる、VG3連合情報誌のバックナンバーの在庫、まだあります。現在残っているのは、8号、9号、11号の3種で、それぞれ、手渡しの人が250円、送料込みで400円です。

ご希望の方は左記まで…

〒175 東京都板橋区高島平2の1の7の303 VG2連合本部 植村伴北



ゲーム必勝法第1弾 from H&N

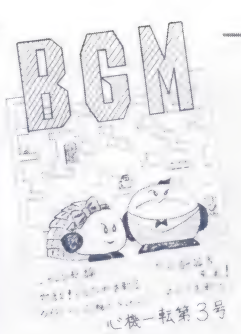
はい、私、平野と野崎が贈るゲーム必勝本第1弾、セクションZ本が只今、完成致しました。定価は150円、送料込300円で、内容満足、間違いなし。セクションZに青春をかけた君たちにとっちゃ、こいつは絶対逃しちゃいけないチャンスだぜ!

ほしい人は…

〒189 東京都東村山市諏訪町1の23の19 有田吉文まで







絶対、損なし

from Z・SPM

僕たちがつくっている会「ZSPM」（ゼータ・エスピーエム）では会誌を出しています。『ZSPM』が送料込みで260円、『エキサイティングアワー攻略本』は送料込みで、なんと100円‼ どうか買って下せえ〜。絶対、損はしねーど。

注文は左記へ…

〒514 三重県津市大谷町1351の1 伊藤雄二まで

内容はコイーのです

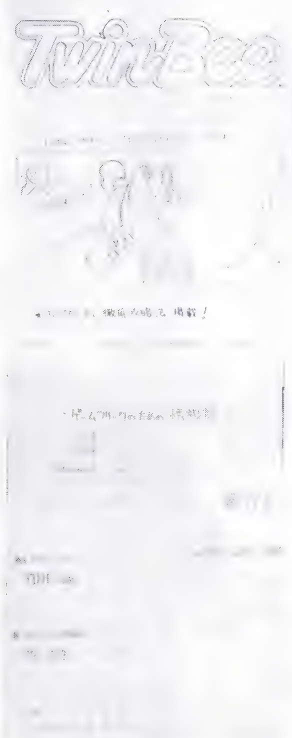
from AREA3

我らAREA3は、常にビデオゲーム、ファミコンの徹底攻略活動を中心に、ゲームミニコミ誌を発行しています。そこで、今回はこの場を借りて、次の2誌の通販をしたいと思います。1つは『AREA3誌』で、内容は会員紹介や各機種、攻略法中心で送料込300円。もうひとつは『ファミコンツインビー、1000万点への解法』で、こちらは送料込300円です。

希望者は相当分の定額小為替を左記まで送ってね。

〒432 静岡県浜松市文丘町3の3 AREA3本部

PS. 又、4月20日には、エキサイティングアワーの攻略本も出しましたので、こちらもよろしく。



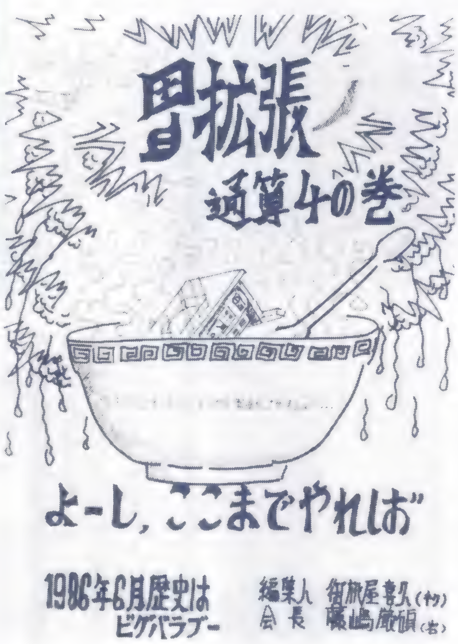
金欠の君に1冊!

from 胃拡張

うちらはゲームセンターの近くにある、安くてうまいお店や、いかに金欠状態を脱出できるかなどを研究し、『胃拡張』というコピー誌にまとめています。これは、ほら、そこの君！ 買うしかねぇぞ、こりゃ！

〒223 神奈川県横浜市港北区日吉3の11の18 伊藤方 御旅屋喜久まで

希望者は、無記名定額小為替100円を、右記まで送って下しゃい。





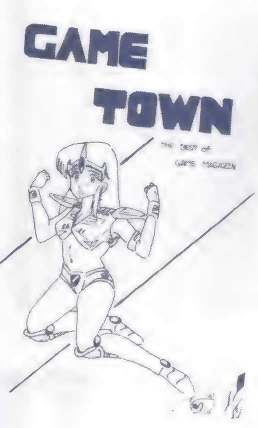
買ってソンなし!

from KOMIYAMA

このたびVG2・山梨、岡山、島根3部合同で『ゲームタウン』なる徹底攻略本をだしました。内容は魔界村全マップと攻略、ファミコンのスーパーマリオ、他内容盛りだくさんの44Pです。

ご希望の方は定額小為替500円（送料込み）を入れて申し込んで下さい。

〒401 山梨県大月市大月町 大月郵便局 私書箱10号 「会誌希望」係 大宮山康光まで



お待せしました!!

from OH! SPRING

遂に出ましたオースプリング。内容は、魔界村、ゼルダの伝説徹底攻略、連射体得講座などです。

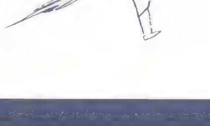
希望者は、送料込400円分の無記名定額小為替を、下記までお送り下さい。

〒709—08 岡山市東平島1595—10 安東宣善まで





このページ貸します



このコーナーでは、今後も、もっともっとたくさんのゲーム同人誌を紹介していきますので、オレの同人誌もヨロシク…なんて人は、さっそくお便り下さいね！

それから、各サークルへ会誌を注文した際、サークルによって多少郵送が遅れている所もあるようですので、あらかじめ御了承下さい。

（伴北）

全面クリアー㊙極意伝

魔界村

――サタンよ、オレは決してあきらめぬぞ、姫を取り戻すまでは
と、まあー、かっこいいセリフで決めたければ
このページは絶対読まなければならぬぞ



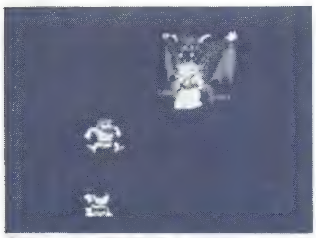
タイトル画面よ〜ん！

去年の夏に発売されて以来半年以上たった今でも人気が衰えないのが、この『魔界村』だ。このゲームの人気は、そのグラフィックの美しさもさることながら、構成の確かさとゲーム性の奥深さによって支えられている。

さあ、いっしょに、このゲームの魅力と攻略方法を追求していこう。

Stage 1 まさか君は―― 1面でやめないネ？

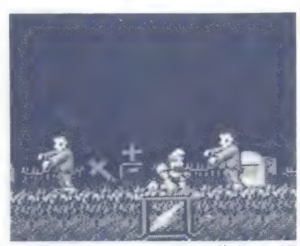
初めに、プリンセスがサタンにさらわれるシーンがあり、その後に墓場のシーンからゲームは始まる。

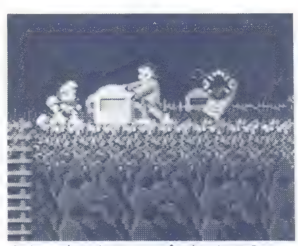

「アレ〜！　助けてえ！」「わおっ！　なんてこったぁい!!」

ゾンビにはヤリを撃て！

このステージの前半の敵は、主にゾンビだ。こいつらは、初めはとまどうかもしれないが、とにかく、ヤリを撃ちまくればそれほど難しくない。注意しなければいけないのは、自分が止まっているときに足元からでてくるゾンビだ。常に動き回っているようにしよう。

少し進むと、小高い丘の上のような地形があらわれ、はしごで上に登れるようなシーンに進むが、ここは必ず上を通り、食虫植物を倒して進むこと。はしごの上に登るには、はしごの中段で1回食虫植物に弾を撃たせてからそのスキをついて登るのがよいだろう。


やっつけてもやっつけても生えてくるゾンビ達。


うわっ大きな口!!　食べられそう。

最強のレッドアリーマー

ここをすぎると、レッドアリーマーが1匹、待ち構えている。こいつは、これからのステージにも出てくる、魔界村の全キャラクター中の最強キャラクターといえる。とはいっても、ここはまだ1周めの1面、特に恐れることもない。近づいてから、連射で倒そう。とにかく、遠くにいるときに撃ってはいけない。空中に飛び上がられてしまい、攻略が困難になる。めやすとしては、ドル袋を取ってから撃つようにするとよい。


赤いガー○ルことレッドアリマー、つおいぞっ!!

また、この面では、墓石をある回数撃つと、魔法使いが出てくる。撃つと2000点だが、魔法使いの出す術をくらうと、カエルにされてしまう。（一定時間後に元に戻ることができる。）段差や墓石をうまく使えば、術をくらわずに倒せるので、研究してみよう。

レッドアリーマーの直前の空中に、ヨロイの出るポイントがある。うっかりやられたら、ここでジャンプしてヨロイを取っておこう。

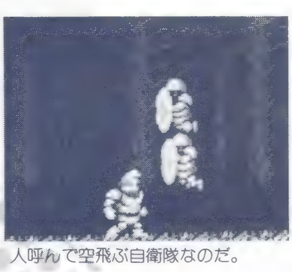
さて、レッドアリーマーを倒すと、シーンは森にうつる。浮き島を渡ったところで、タイマーが元に戻る。

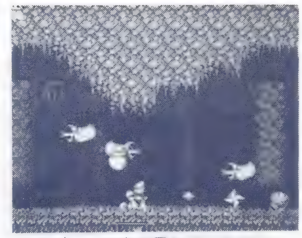
空からのヤリは…

今度の敵はフライングナイトだ。こいつは、たいして強くはないのだが、下に川が流れている所がなかなか難しい。ここは、いっきに渡ってしまい、宝物が出たなどといって戻ったりしないこと。

このフライングナイトは、なぜか全ステージ中ここしか出てこない。少し残念な気もするが…。

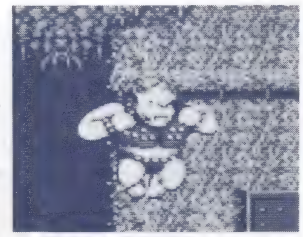
このすぐ後に、食虫植物があり、ウッディピッグが空からヤリを放ってくる。こいつの攻撃をかわすには、飛行曲線を読むことだ。方向転換するときに、高さを1段階ずつ変えてくる。また、自分が止まっていれば、実は上から落としてくるヤリには、当たらないということも知っていたほうが良いだろう。


人呼んで空飛ぶ自衛隊なのだ。


このゲームの中で最もうっとおしい存在のウッディピッグ。

1面最後は撃ちまくれ

1面の最後の敵はサイクロプスだ。とにかく、撃ちまくれば確実に倒せるハズ。撃たないで、つっ立っているのが一番いけない。つっこんできて、体当たり攻撃をくらうぞ。


よくみるとー角獣がブリッコしてるみたいに見えるのは私だけだろうか？

サイクロプスを倒せば、カギが空中から降ってきて、とると門があき、ステージ1のクリアとなる。

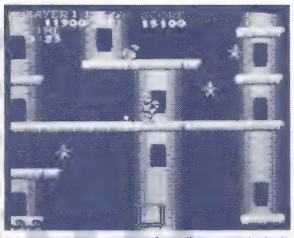
また、この面では2番めの食虫植物の少し前の空中に、弥七がでるポイントがあることも言っておこう。

さあ、次はSTAGE2だ。

Stage 2 ついに出てくるぞ 大男には連射が必要だ

ブルーキラーは同一パターン

まず、前半は氷の塔のシーンだ。ブルーキラーが窓のような所からどんどん出てくる。初心者にとっては、かなり難しいだろう。しかし、このシーンは自分なりのパターンさえ造ってしまえば簡単なのだ。いつも同じパターンでブルーキラーが出てくるからだ。

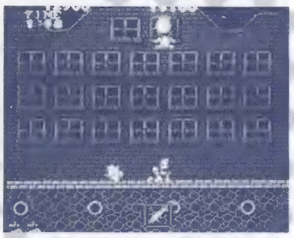

はっきりいってただのザコ。でもやられると腹がたつ。

途中に、食虫植物があるので、注意しよう。また、この近くにヨロイの出るポイントがあるが、これを出すのは危険なので、たとえヨロイがはがされても、このポイントは無視して先に進んだほうがいいと思う。

また、このシーンの最後のフロアは、乗ると下に落下するので注意。このフロアを楽にクリアするには、最上段から通っていくパターンを造るのがよいと思う。

次のシーンでは、呪われた館が登場する。初めの館からは、窓が開いてプチデビルが飛んでくる。

これを攻撃するには、まず初めに出てきた1匹を撃ちながら突っこんで、一気に通り過ぎてしまうこと。そうしたら、あとから出てくるプチデビルを、振り返ってしゃがんで撃てばよい。


ほんっとににくらしい顔してるよね。このチビ!!

大男撃滅連射術

次の館からは大男が出てくる。10発撃ちこまなければ倒せないやっかいな敵だ。連射が決め手となるが、中には連射の苦手な人もいるだろう。そんな人に、とっておきの連射方法を教えよう。連射するときに、レバーを撃つ方向にコンコンとたたきながら、撃つのだ。きっと、びっくりするほどの連射ができるだろう。

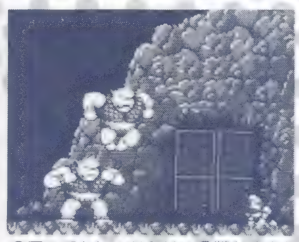
もうひとつ、大男がはしごの近くにいてためらっているうちに時間切れになってしまう人たちのために、大男の誘導方法を教えよう。

自分より大男が上にいるときに、大男は上から鉄球を落としてくるが、このとき、プレイヤーの方向に向きを変える。この性質をうまく使えば、大男をはしごのある位置から遠ざけることができる。

上から下に下がるときに出てくる大男は、そこまでの大男よりも少し難しい。登って行くときよりも大男の反応が素速いからだ。しかし、大男は一定時間歩くと、下を向いて休むが、この時にはプレイヤーの動きには反応しない。だから、この時にすぐ降りて行くこと。

今度は、床が上下しているシーンだ。ここは、上から下へと歩いて渡るのが原則。また、ときどき出てくるカラスは、飛んでくるまで待ってから、撃ち落とそう。ヨロイを持っていても、水に落ちるといっぺんに死んでしまうので慎重にいこう。

最後に、サイクロプスが2匹登場する。少しずつ近寄って、1匹ずつがジャンプしてきたら、1匹ずつSTAGE1の要領で倒せばよい。これを倒せば、次はいよいよ洞くつの中にはいっていくSTAGE3だ。


2匹いてもしょせんは一角獣なのよね。まだまだ楽勝。

Stage 3 数々の難敵を倒し 最後は強敵ドラゴン

まずさっさと進め

初めにゾンビが出てくるシーンがあるが、ここは特に難しいことはない。しかし、とにかくゾンビの数が多いので注意が必要だ。


タワーモンスターがボーリングのたまを転がしてくる。でもガーターだね。

でも、逆に言えば、点かせぎができるというもの。ここで、ゾンビを殺しまくると、ほとんど1人増えてしまう。こんなことをしても、ちっとも面白くないので、さっさと進むべきだろう。

手強いぞレッドアリーマー

次のシーンでは、初めにレッドアリーマーが空中から出現する。これは、STAGE1のようにはいかない。とりあえず、そのまままっすぐ進んでいくと、左からレッドアリーマーがプレイヤーと同じ高さでつっこんでくるので、振り返って連射で攻撃しよう。


おお〜っと!! おきて破りの逆ゴ〇ンジャー現象だ。ほとんどリンチじゃ〜!!

次に、タワーモンスターがあるが、ここは一段下で、ジャンプしながら撃破しよう。ここあたりから、ウッディピッグが空中から現われるが、出現する位置は決まっている。

さて、その次は、このシーン2匹目のレッドアリーマーだ。こいつは接近して連射すれば、飛び上がられる前に倒せるので、たいして難しくはない。しかし、2周め以降はこいつが非常に強くなるので、一発当ててすぐ画面を左にスクロールさせて消してしまうのが安全だろう。

とび降りには即決断

この直後にはしごがあるが、このはしごを登り切ったところあたりに、ヨロイの出るポイントがある。しかし、このはしご登って上に行くと、難しくなるので、ここは下の進路を進もう。

少し進むと、もうひとつはしごが出てくる。これはどちらへ行ってもいいが、2周め以降は上に進んだほうがいいだろう。

上を通るにしても下を通るにしても、がけを降りることになるが、この時に、おもいきって右側へジャンプすること。そうすると、空中からヨロイが出てくる。

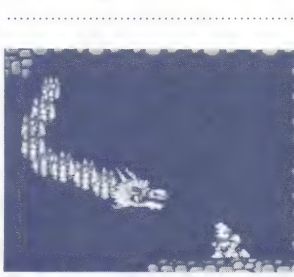
この地点を無事に通過するには、わざとレッドアリーマーにやられて、無敵状態になっているあいだに、すばやくとび降りるという方法がある。

がけから飛び降りて、地面に着地した直後に、左に弥七を取りに行くと、なぜかヨロイが消えてしまうので、必ずヨロイをとってから弥七を出そう。

下に降りて弥七を取っていると、すぐこのシーン最後のレッドアリーマーが出てくる。1周めはとにかく先へ進むことだ。すると、ちょうどプレイヤーのすぐ左へ降りてくることが多いので、そこをすかさず倒そう。

このシーン最後の敵は、ドラゴンだ。これは確実な攻略法がないので、とにかくかわして撃ちまくるしかない。

実は、ドラゴンが画面の右端に見えるか見えないかの所まで来たら、すぐ左に動いてドラゴンを消してしまうという裏技もあるのだが、これはかなり難しい。


尾っぽをうつと短くなっていくとこが、ジャン〇ラーしちゃってます。

Stage 4 パターンさえ覚えれば楽勝かもよ

前半は岩の舟のようなものの上を渡っていくシーンだ。ここもパターンさえ造れば楽勝だ。特に言うことはない。

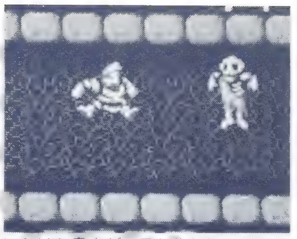
後半は火渡りのシーンだ。ここも、一直線に右へ進めば、火ヤブ

ルーキラーに当たらない。しかし、2周め以降は火の出かたが速くなって、これができないため、かなり難しい面になる。これを攻略するには、ブルーキラーの出現パターンをおぼえることだ。
最後には、ドラゴンが出てくるが、これはSTAGE3のときと同様にやって下さい。

Stage 5 神を信じない君も十字架は必要だ

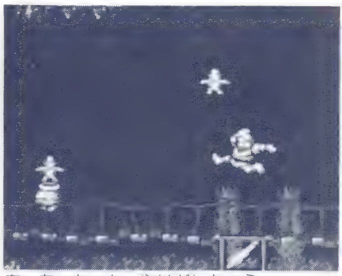
鬼のような攻撃に耐えよ

このSTAGEからスケルトンが出現する。しゃがんで撃って早めに倒しておこう。ブルーキラーやウッディピッグが鬼のような攻撃をしかけてくるが、これにも全部一定の攻撃パターンがあるので、それを見極めれるようになれば一流といえるだろう。この攻撃パターンは、得点によって難度が変わると、さらに激しくなってくる。



いやはや鳥人だ。スケルトンは、ねてるうちに。

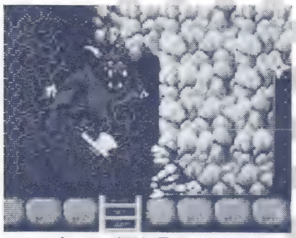
途中に出てくるレッドアリーマーは、はしごを登ったら、すぐにジャンプして近づき、連射して倒そう。何周もして、難度が上がった場合は、無視してはしごを登れば、ここのレッドアリーマーも消すことができる。
左側のはしごを登るときに、ブルーキラーがでてきて、非常に難しい場所がある。ここは右側から遠回りをして岩舟で左側に渡り、ブルーキラーが出てくる前にすぐ上に登ってしまうのがいいだろう。



お～あっちっち。やけどしちゃうようおっ!!

十字架をそろえる法

さて、十字架がないとSTAGE7に行けないわけだが、この面で十字架をそろえる方法がかなり有効だ。十字架を出す場所としては、下から3段目のブルーキラーの出てくる穴か、上のドクロのコインのある所のはしごを登り降りしながらウッディピッグを撃つ方法がある。そろわなかったら、STAGE6から戻されて、またここに来ればよい。
他に、十字架をそろえる方法としては、ずっと十字架のままで進む方法と、STAGE5の最後で宝物の数を調整して、STAGE6の大男に武器のツボを出させるという高等テクニックもある。
このSTAGEの最後には、サタンが待っているが、十字架以外なら簡単だし、十字架でも新しいバージョンになってから、サタンの動きが遅くなったので、なんとかなるだろう。ちなみに、このサタンも、下にとび降りて逃げると、たまに消えてしまうこともある。



ここで会ったが百年目!! 姫をどこにやったぁ?

Stage 6 戦うだけではダメ! 我慢と知恵が必要だ

まずサイクロプスを…

この面は、旧バージョン(初めに発売された形式)では、サイクロプスが1匹、新バージョンでは2匹いる。1匹の場合は問題ないが、2匹の場合は、一番下の左側で撃ちつづけて1匹上から降りてこさせる方法と、一番下の右側で撃ち続けて1匹を上の段に乗せてしまう方法、また、1匹だけ動かして、サイクロプスがジャンプした時に下をくぐって、上に登るという3つの方法がある。
さて、サイクロプスをなんとか切り抜けても、ドラゴンが待ち構えている。しかし、ここは意外に楽で、何とか切り抜けられるだろう。このドラゴンも、一番下に誘導することによって、消すことさえできる。



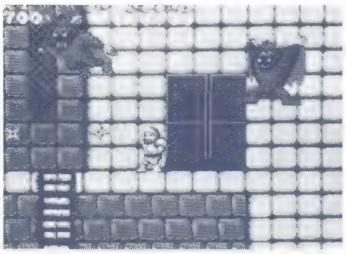
「ギブミーチョコレート!!」と言わんばかりにたかってくるスケルトン。

戦うだけがすべてじゃない

さらに上に登っていくと、大男とレッドアリーマーがうようよいる。左側のレッドアリーマーは眠らせたまま、おこさないようにしよう。また、まん中と、右側の1匹目のレッドアリーマーは動かしてから、段差を下までとび降りると消せるので、必ず消そう。
大男の攻略方法は前に述べた誘導テクニックを使うとともに、危いと思ったら、すぐはしごを降りてかわし、無理をしないことが重要だ。
最後の右のレッドアリーマーを攻略すれば、この面の終わりももう近い。このレッドアリーマーもめんどうだが、動かしたら、今まで来た道を戻って消してくれ。それが安全策というものだ。

サタンは1匹ずつだよ

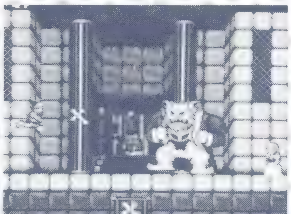
最上段に登ると、サタンが2匹あなたを待っている。同時に2匹起こさないように、1段下で1匹めと戦うべきだ。1匹めが勝負の別れめになる。もし、倒してもヨロイがはがされてしまった場合は、下に戻って、ヨロイのポイントにふれるとヨロイが出る。
しかし、このポイントは、普通に歩くと触れてしまう(ヨロイを着ているときに触れると2度とヨロイは出ない)ので、ヨロイのあるときは、ジャンプしてさけておこう。2匹めは近づいて、いっきに攻略すれば、1匹めより楽。



ほげ～つつつ!! まだいたのか。しかも2匹。2匹目をおこしたらパニックだね、こりゃ。

Stage 7 君も男ならやってみろ プリンセスは待っている

ついに、大魔王のところまでやってきた。こいつの弱点は腹にある。ジャンプしながら10発当てれば勝てる。最後の敵のくせに、たいして強くないので慎重にいこう。
しかし、こいつを倒しても、1周めでは、ニセモノの大魔王だったということになっていて、2周しないと、プリンセスを救出することはできないのだ。
君も男なら、せめて2周して、プリンセスを助け出してみなさい!! やればできる。
(ECM―ZENJI)



やい! 魔王! 金を返せ!! じゃなかった、姫を返せ!!



おめでとうござーい!! よくやったー。ここで第一部完。

アニメーションの世界だよ

パックマン冒険旅行



●このゲームは、それまでのパックマン・シリーズの常識を変えたゲームなのだ。
●動く紙芝居のような、そのかわいらしさ…。女の子の気持ちをくすぐっちゃいそうだ。
●発売後、すでに2年近くにもなるのに、いまだに、その魅力にとりつかれているマニアがいる。しかもその数は少なくない。

パックマンが苦手だった僕達にもできた!

操作は左右ボタンそれぞれ一つずつと、ジャンプボタン一つで、計3ボタンとなる。キャラクターゲームで、レバーがないっていうのも珍らしいけど、それだけに難しいんだよね、これが。

初級テク・ノウハウ

どうしても、操作に、なじめない人達の為に

まず、図1を見てもらうとしょう。

3つのボタンをたくみに操作することによって、これだけの動きができる。ジャンプも進行も、みーんなボタンだから、最初のうちは、ごちゃごちゃって、わけがわからなくなるかもね。

だから、まず第一には、ジャンプボタンと進行ボタンの位置をしっかり体で覚えることが重要だ。

第二に、フェイント操作になれること。

例えば「一度大きく走りながら、ジャンプしたけど、目前にモンスターが出現した」なぁ〜んていう時。

こんな時は、進行方向のボタンを止めて、逆方向のボタンを力いっぱい押す。(練習練習!)

第3に、進行の2ボタンは中指と人指し指を使うことがおすすめである

そして、せこい点数かせぎをして死に急がず、確実に少しでも先へ面を進める努力をすることが大切である。

分かるかなぁ?

隠しフィーチャーを丸暗記

この表を覚えるのと、覚えないのとでは、富士山とエベレスト山位の違いがある。だから、しっかりと覚えてプレイ中の役に立てよう。

まず、表の見方を説明しよう。

PAC-LAND・ACU・VG 2

	TRIP	面	ポイント	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
	1	2	ワープ	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	1	3	透明	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
	1	4	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
	2	5	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
	2	7	意味なし	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	2	8	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
	3	9	ヘルメット	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	3	11	透明	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
	3	12	風船	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
	4	13	ヘルメット	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
	4	15	透明	④	①	2	3	④	①	2	3	④	①
	4	16	風船	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
33	5	17	ヘルメット	4	1	②	3	4	1	②	3	4	1
36	5	20	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
39	6	23	透明	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1
40	6	24	風船	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4
41	7	25	ヘルメット	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
43	7	27	透明	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1

表の左列はトリップ数とラウンド数。所々数が抜けているが、隠しフィーチャーのないラウンドもあるので、お間違いのないように。

ラウンド数の右に書かれているのが、問題の隠しフィーチャー。

ワープ、透明と、いろいろあるが、各ラウンド共に、一つの面で2種類以上の隠しフィーチャーは存在しない。(残念でした)

そして、一番上の00点から90点までのスコアが、その面の開始時点の下2ケタを示す。

それで、その下の2から4までの数字が動く物体である

(この動く物とは、消火栓、木、サボテンのことであり、各面、この表のスコア調整によって1ヵ所だけ動く)

それでは、一つの例を上げて、表の見方を理解してもらうことにしよう。

3面開始の点数が42540点だった。この場合、まず左列の3面を探す。そして、下2ケタが40点だから上の40の所を見る。

次に、3と40の縦、横がぶつかっているマスを探す

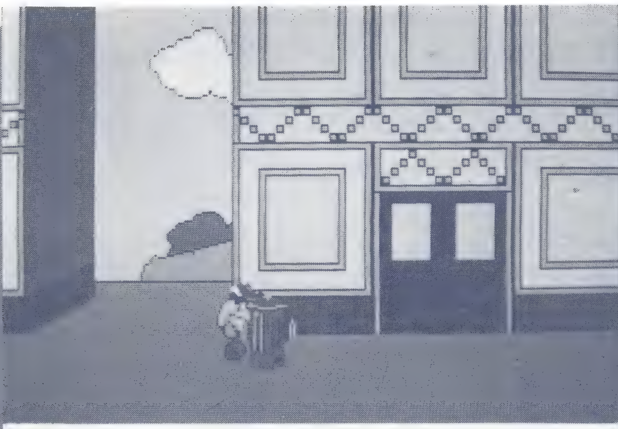
すると、2と書いてあるはず。だから、つまり3面の動く障害物は2本目なのである。

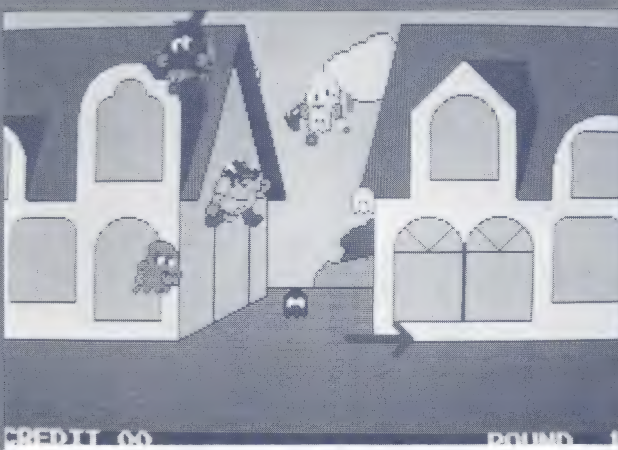
面によってはダミー(見せかけ)の障害物が多い所もあるので、注意して早く覚えよう

運にまかせず自分で運をつくろう

この表の点数を運まかせに使用するのは、まだまだ甘い。

その前の面が終わる時に、点数を上手に調整してからゴールし、


いたた、ぶつかってしまった。


モンスターの攻撃をかわして走れ！

自分の動かしたい障害物を、自由に決められなければダメだ。

まだ、全然暗記してないよ〜なぁんて言う人は、ラウンドが終わるちょっと前に、友達に表の動く点を教えてもらっちゃったりすると良い。

ループ面(くり返し)の奥義炸裂、一部極秘紹介

●その1
33面の一つ目の池を越えた所で、3匹位のモンスターを集め、ゆっくりとひきずって来ると、森の中のジャンプ台の所がとっても楽になります。

●その2
19面のフェアリーの国へ入る時、8350点（下4ケタ）に合わせ、20面を普通に進めば、パワーエサを取って、ちょうど戻った時、オール7650風船のタイミングにできる。20面だけは唯一、長い面なので、得点調整はできないから、19面の終わりでやっておこうという訳だ。

●その3
池に浮く丸太の上で滑った時は、すかさず逆ボタンとジャンプを一回押そう。

●その4
27面、43面の動かす障害物は、面クリアを望むなら3か4番目に調整するのがベスト。

●その5
40面の街では、なるべくモンスターブロペラ機を後ろに引きずって進むようにすると、かなり楽である。

●その6
29面、45面はまず最初に4機のモンスターを出現させ、自分はインキーの上にうまく乗る。
後は進行方向のボタンを押すだけでOK。ブレイクタイムまで絶対そのままでね！

●その6
まず31面、47面の始めから数えて13コ目の床に行く。
そして、この床の左側にわざと水柱を立たせる。その時間、右へとダッシュをして、右側からちょっと低めに飛んできたクライド（オレンジ）に乗り、すぐまた、左から飛んで来たブリンキーに乗り移る。
あとは水柱以外、手を放していても死なないぞ〜。

ナムコから君たちにボード版『パックランド』発売

さてさて、ビデオゲームとファミコンで好評を得ております、あの名作『パックランド』のボードゲーム版が発売され、話題をよんでいます。

これは、去年同じくナムコから発売された『ドルアーガの塔』ボード版につづくシリーズ第2弾として発売されたもの。

目撃者の話によりますと、ボード版『パックランド』は2人から6人（但し5人を除く）の複数の人間で楽しめるファンタジックな鬼ゴッコゲームなんだそうです。

4月25日に発売されて以来、全国有名デパート、おもちゃ屋さんで好調な売行きで、ナムコでは、ボードゲームの新分野を開拓するものと自負しています

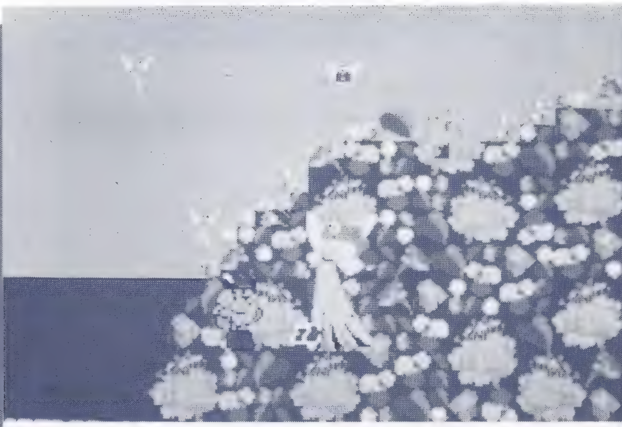
編集部に集められた情報を総合してみますと、モンスターの妨害をかわして、迷子の妖精をフェアリーランドに送り届けるというストーリーは全く同じで、自分のパックマンを動かした後、モンスターを動かし、他人を妨害するという点やフェアリーランドがゲーム途中まで場所がわからないなど、気のきいたフィーチャーが遊ぶ者を捕えて離さない魅力があるようです。

また、早くゴールすればよいのではなく、得点方式という点も見逃せないところといえるでしょう。

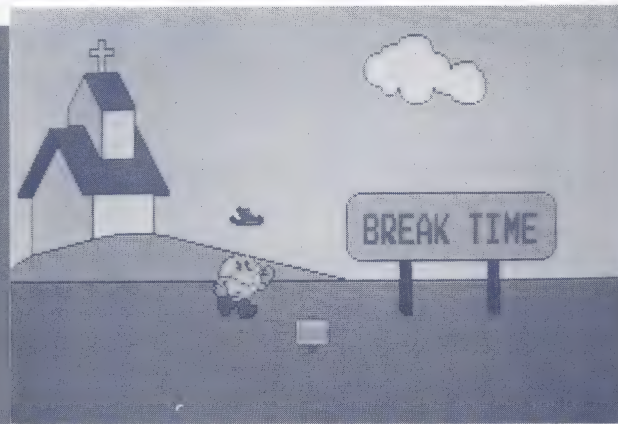
ビデオゲーム、ファミコンとは違った味わいのボード版『パックランド』に一度はふれてみたいものですね。

定価3600円
★プレゼント…ボードゲーム『パックランド』のプレゼントもでてるよ。くわしくは88ページを見て下さい。

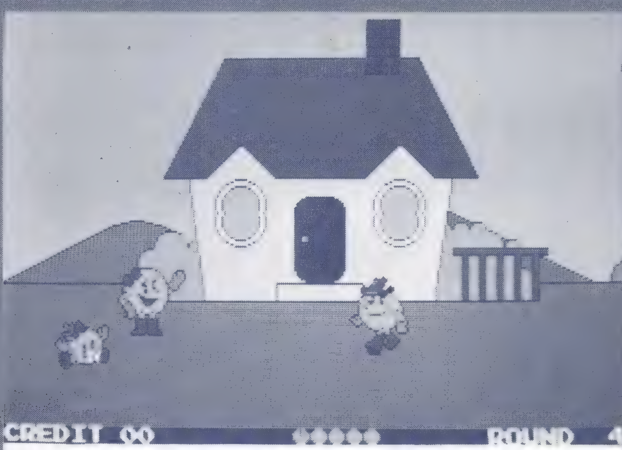




フェアリーからのおみやげをもらって帰るんだ。



1面クリア

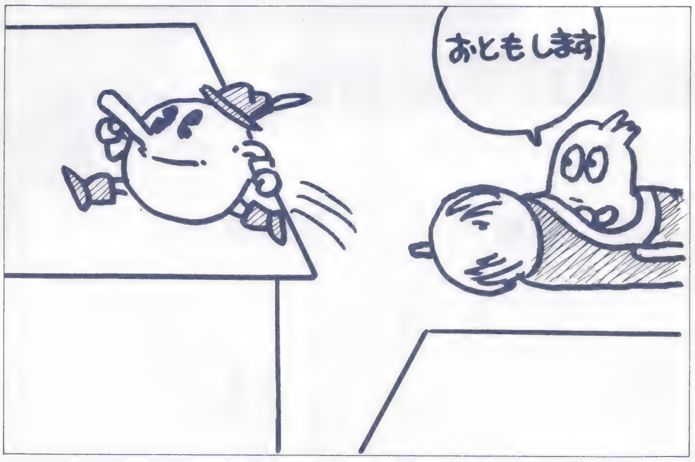


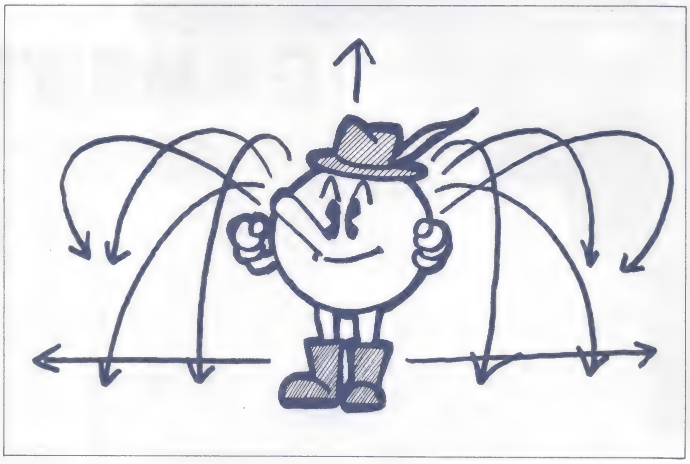
家に帰って1トリップ終了。

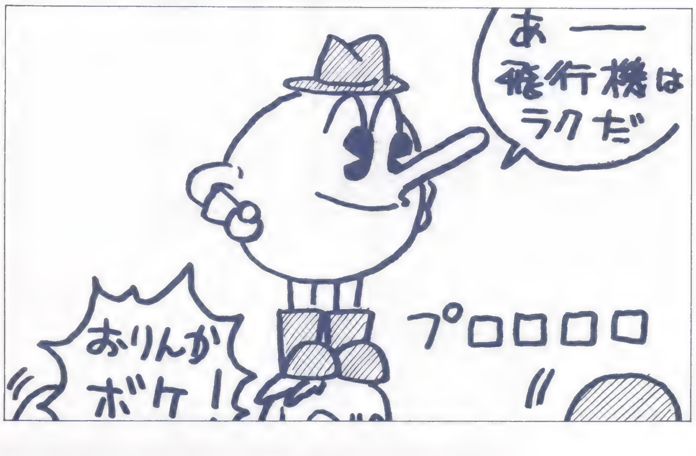


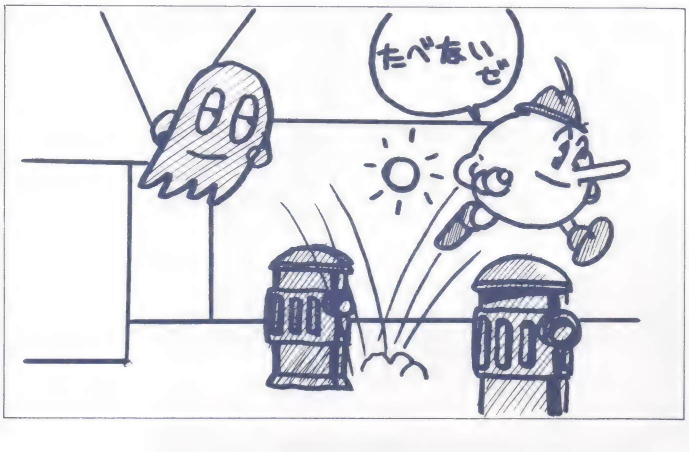
パワーエサを食べたらバックしてモンスターをやっつけろ!

図1









当選おめでとう!!

創刊号大プレゼント当選者発表!!

記念すべき創刊号の大プレゼントに当選した君達!! 本当におめでとう。スグに賞品を送るからネ。それから、おしくも抽選にもれた皆さん、ゴメンナサイ!! たくさんのハガキの中から抽選するんだから、こんなこともあるヨ。またチャレンジしてね。プレゼントコーナーはこれからもスゴイ賞品が登場するヨ。ヨロシクネ!!

○ロードランナーのポスターとシールのセット 10名
（群馬県）伊藤泰治
（埼玉県）豊岡晶
（神奈川県）人見隆広
（愛知県）斉藤賢史
（大阪府）百武通
●他5名●

○スペランカーのポスター 10名
（東京都）戸部修義
（岡山県）谷川信太郎
（広島県）小野俊雄
（高知県）森本三樹
（宮崎県）肝付兼宣
●他5名●

○怒ポスター 20名
（千葉県）中町有朋
（新潟県）長山和男
（長野県）田中英充
（京都府）嶋田真之
（高知県）近藤純
●他15名●

○怒攻略本 50名
（北海道）岡裕一
（秋田県）松橋徹
（三重県）田中清治
（長崎県）入来徹哉
（沖縄県）照屋貴士
●他45名●

○ASOポスター 10名
（青森県）大嶋建
（山形県）佐藤芳明
（東京都）三宅基予
（新潟県）相場隆男
（兵庫県）稲川謙一
●他5名●

○アーガス・ファミコンソフト 3名
（東京都）蜂谷文彦
（埼玉県）塩田信之
（熊本県）田中憲男

○魔界村Tシャツ 10名
（栃木県）小川努
（東京都）秋元正夫
（千葉県）宮内佳弘
（大阪府）野山和将
（広島県）小清水真
●他5名●

○魔界村ファミコンソフト 2名
（高知県）松村敬和
（宮崎県）大川和重

○RF2ポスター 10名
（北海道）佐藤政樹
（岐阜県）中今康晴
（長野県）新井啓介
（兵庫県）横山忠彦
（愛媛県）越智誠
●他5名●

○マンハッタン24分署ポスター
（福島県）大沼孝章
（神奈川県）青木真心
（大阪府）萩森浩
（高知県）高津正明
（山口県）河村謙一
●他5名●

○グリーンベレーポスター 10名
（北海道）武藤臣宣
（岩手県）三浦清志
（島根県）新出篤史
（福岡県）富安直樹
（熊本県）中島忠広
●他5名●

○ギャラクティックウォーリアーズ・ポスター 10名
（茨城県）小田宮貴男
（埼玉県）山口健一
（東京都）佐々木啓之
（東京都）中村信之
（静岡県）兼高光浩
●他5名●

○グラディウスファミコンソフト 5名
（山梨県）山本友
（埼玉県）秋山光代
（東京都）古田徳雄
（奈良県）中村稔
（大阪府）高野直人

○スカイデストロイヤー・ファミコンソフト 5名
（栃木県）猿山賢一
（東京都）大久保文彦
（奈良県）松岡功
（大阪府）東亮太
（鳥取県）古谷浩次

○マイティボンジャックTシャツ 100名
（愛知県）松谷剛
（和歌山県）中川宗樹
（佐賀県）田中修
（鹿児島県）河野崇
●他95名●

○マイティボンジャック・ファミコンソフト 5名
（青森県）下山和博
（東京都）森沢恒夫
（東京都）四十万歩
（愛知県）萩山丈芳
（香川県）竹井広文

○ガントレットTシャツ 10名
（東京都）大橋弘明
（東京都）山下秀人
（愛知県）遊佐哲也
（三重県）松野卓哉
（京都府）池満秀樹
●他5名●

○ガントレットバッヂ 20名
（東京都）石田顕之
（静岡県）山田尚紀
（長野県）斉藤雅士
（富山県）米田大介
（兵庫県）松田直樹
●他15名●

○ラジアメTシャツ 5名
（北海道）萩原浩司
（岩手県）上田博才
（静岡県）袴田直樹
（広島県）大野崇
（広島県）新免功司

GAMEST奥義質問解答挙

埼玉の森田哲也君、兵庫県の五十嵐大起君、その他沢山の君たち……
好評にこたえ、みーんな教えちゃうぞ。

『ガントレット』特集

お手紙ありがとう

ガントレットのコーナーを読んでくれて、どうもありがとう。書いた本人もこんなに反響があるとは、まったく考えていなかったので、みんなの手紙攻撃に負けそうだ。

沢山のお手紙の中に、「わからねぇー」つうものがあったので、特別に（別に物別じゃないけど）お答えしちゃうぞ!!

終りはあるか?

まずは、埼玉県の森田哲也君、13万才（ギャグだよーん）の質問からだっ!!

Q がんとれっとには終わりがあるんですか?

A 答えは○、ではなくて×! 終わらないよ。話すと長くなるけど、普通ほどんどのビデオゲームは、8 bit cpu（知らない人は死んでもらって）なるものが使用されているわけで、これの限界数値が255（2進法または16進法と呼ばれる数え方で、256になると0になるのだ）なのだが、ガントレットには、さらにハイパーな、16 bit cpuが使用されている。これの限界が65535、結果的に言うと、この面数をクリアすれば0面にもどると思うんだが、ないしょ!!

うまくなる秘訣はこれじゃ!

もう1人は兵庫県の五十嵐丈起、年齢なし（うそだよーん）。スペースがなくなってきたので急いでいくぞ。

Q デスをマジックポーションで倒すと、点数がそのたびに違うのはなぜ!?

A 確か、デスの出現するレベルの難易度に比例して高いはずだ。

Q トレジャルームを出た後、ボーナスをくれる時の取った数×100とかの、数字は何?

A そういえば、聞いたことがある。あの数字はトレジャルームのむずかしさに比例しているか、又はトレジャルームをクリアした回数の、どちらかのはずだと…。

Q ゲームをうまくなりたいのですが…。

A とにかくガントレットは、ガマンと辛抱を必要とするゲームだから、少しずつコツコツとやるしかないのだ。敵に一発もダメージを受けないつもりでチャレンジしろ! 集団でプレイする時は、とにかく宝箱をとりまくって、スコアの倍率をあげること。点数を上げたかったら、今のテクをマスターすることじゃ!!

（しかし私は、点数にあまりこだわることはないと思うが…）

（アイキャー）

★ガントレットプレゼント
■バッヂ （埼玉県）鈴木伸嘉 （広島県）森本修平 渡辺誠司
■ミニパンフ （宮城県）野村和孝 （千葉県）伊藤正照 （東京都）武内宏和 （愛知県）長谷川義弘 山本哲也 他15名

ファミコン・ストリート
迎撃！宇宙要塞（ゴブナス）



ストーリーof B-WINGS

地球の科学技術を結集して完成した、10種類の可変武装を装備する最新鋭最強戦闘機「FX-1」のコクピット（操縦席）の中に俺はいる。「FX-1」は本体の名前で、強化武装を翼のように装着するところから、「B-WINGS（ビーウイングス）」と呼ばれるのが普通だ。そうそう「B」は、戦い（BATTLE（バトル））の頭文字を取ったものだ。こいつの威力は凄まじく来たるべき宇宙からの侵略を迎え撃つ為に作られているだけあって、地球上の兵器の中でも最も強力なものの中に入ることは間違いない。

突然、目の前のスクリーンに文字が並びだした。司令だ。つまり、とうとう来たるべき日が来たということらしい。宇宙からの侵略。地球人を、その危機から救うことができるものは、俺の乗っている「B-WINGS」唯一つしかない。戦いは今始まった。

全面クリアするのは君だ!!

データイーストから発売された「B-WINGS（ビーウイングス）」は、このファミコン・ストリート読者なら、概に一度はプレイしていたりするんじゃないかと思う位、すごいソフトなんだ。

何がすごいってたって、業務用（84年秋に発表）の黄色がかった独持のキャラクターが、ファミコンの画面で再現されているところだ。

かといって、全く同じゲームではなく、今風にアレンジされて良い出来になっている。おまけにBGMもよいのだ。（どこぞの歌謡曲みたいだが…）なにはともあれ、その「B-WINGS」の攻略法といきましょうか。

えっ、紹介もせずに、いきなり攻略だなんて驚きだって？ でも、説明書読めばわかることなんて今更やってもしょうがないし、読者の方々も他のファミコン雑誌を読んだり、自分でプレイして大まかなゲームの内容はつかんでいるでしょうから、ゲーメストならではの、攻略法！ とまいりましょう。

この記事では、このゲームに入れられている多彩なフィーチャーを100％活用するための具体的アドバイスも加えて、30面クリアの最終メッセージまで読者のあなたを案内します。

それでは、いざ出撃！

ウイングリスト

★が多いほど強いぞ!!

S-WING（サイド）
側方拡散砲
★★★



V-WING（バン）
近距離防御砲
★



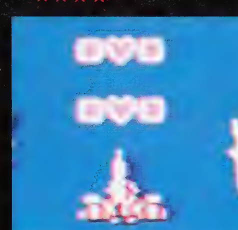
M-WING（マルチ）
旋回連装連射砲
★★★



W-WING（ワイド）
拡散ビーム砲
★



C-WING（キャノン）
3連装高速連射砲
★★★★



F-WING（ファイヤ）
強力集中力砲
★★★★★



D-WING（ダイナミック）
広幅貫通砲
★★



J-WING（ジャンプ）
跳躍連射砲
★★★



H-WING（ハンマー）
回転防御3連射砲
★★★★★



A-WING（アンチ）
前後方掃射連発砲
★★★



効果びっくり不思議キャラ



●VOL（ボルテージ）

奇数ステージ中の、ある場所で画面を上下に通り抜けていく。撃たずに接触すればOK。

効果はとてもありがたい、お好みウイング選択。ポーズをかけている間、SELECTボタンで、好きなウイングが選べる。（天の助けですな）

取った回数貯めて使え、ゲームオーバーにならない限り、いつでも使えるぞ。

●チェス（ナイト）



特定のコアエネミーの中に隠されていて、出現したところをうまく取ると、FX-1が1UPするという、もう天の恵み以外の何物でもないありがたさ。カッコイイので、少々取るのがもったいない!?

●ハレー彗星（流れ星）



これも特定のコアエネミー中に隠れている。取ることによって、4ステージ先に「スキップ」してしまうのであった。

4ステージ毎に出るので、連続使用であっという間に最終ステージに近づくことが可能だ。そうはいっても「スキップ」すると、点が低くなるので選択を迫られる。さあ、君はどうする?

●トランプ

4の倍数面の浮遊コアの中に隠れている。出現すると4種のマークがルーレット状に変化するので、一発射って種類を決めて取ろう。

♠スペード…VOL3個分



♣クラブ　…敵空中物に3回無敵



♦ダイヤ　…浮遊コアに3回無敵



♥ハート　…1UP



効果は右の4種だ。スペードなどは、とっても利用価値が高いけど、狙って出せないのが残念。

●カサ（スカ）



VOLやチェス、またはハレー彗星を撃ってしまうと、このカサに化けて消えてしまう。こうなったら、取っても無意味である。ハンマーウイングの回転球が当たってしまうのが悲惨なパターンなんだ。

●ブラックダイヤモンド



偶数ステージ毎に浮遊して出現する。通過すると、強制的に、中央部の文字と同じ名称のウイングが装着される。文字は、このキャラクターを撃つ毎に変化する。うまく使えば便利なキャラだ。

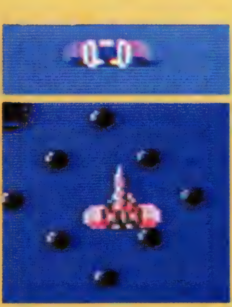
●SS-WING（スターリングシルバー）



隠れウイングである。特定のコアエネミー中にあり（他2つの隠れウイングも同様）、上を通るだけで強制的に装着される。（これも他の隠れウイングについても同様）

機能は回転防御球付きの左右拡散Dウイングというところだが、威力は並はずれていて強い。要塞にも有効だ。

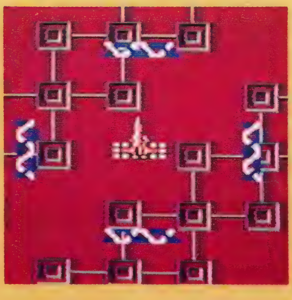
●OB-WING（オクトブラスター）



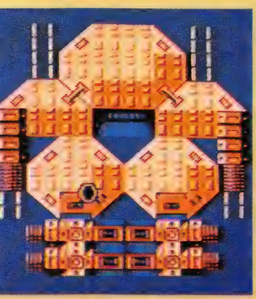
同じく隠れウイング。8方向に弾を発射できて、なかなか便利だけれども、単一方向への攻撃力は、連射能力がない為に心細い。要塞には不向き。

●OH-WING（オーロラハリヤー）





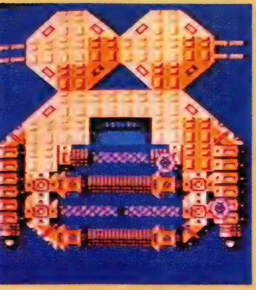
最強隠れウイング。4方向に、幅の広いワイヤー状の貫通弾を発射する。その攻撃力は集中力は弱いものの、どこから攻撃されても無意味という表現からおわかりだと思う。でもOBウイングと違い、要塞にも対応できます。取れるとうれしいウイングですね。



●ゴブナス011型

一番手前のバリヤさえ破れば、後は楽。コアのすぐ下で、いっしょに動いて連射で叩き込め。

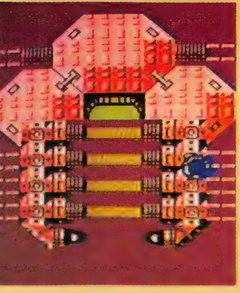
（C・J・H・F）



●ゴブナス012型

一番前のバリヤや2つのコアに分けられているので、1型よりか手強い。根本的に同じ。

（C・J・H・F）



●ゴブナス013型

4枚のバリヤさえ破ってしまえば左右に合わせて射てばOK。但しファイヤーは少し近づかないと…。

（C・J・H・F）

いてまえ!ゴブナス&異生物

各ステージの最後には必ず出現し、しつこく反復攻撃してくる浮遊要塞ゴブナスや親玉異星物。もちろん、1～2発撃ったぐらいではビクリともしない。大量のダメージを与える為には、攻略法を立てないと、ちょっとどころか、大変危険だ。

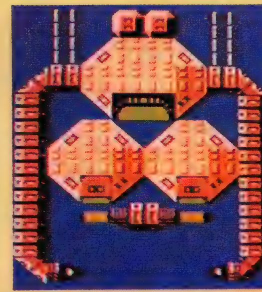
では、その為のアドバイスをしていこう。

ゴブナスは、最前列にある電磁バリヤーと中心核が異常なまでに頑丈に作られている。気を入れてかからないと、中心核からのゴブナスミサイルにやられてしまう。なにはともあれ、左右の動きを使っての根気強い攻撃しかない。

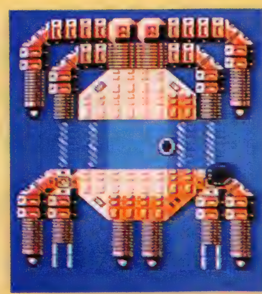
親玉異星物の3種は、各々独創的な形態と攻撃方法を持っている。こいつらの攻撃は、ゴブナスとは比べものにならない位、派手で激しい。敵の攻撃を避ける（耐える）だけで精一杯かもしれないが、どこかに反撃の糸口があるはずだ。辛抱強く戦ってくれたまえ。

なにしろ、ゴブナスにも異星物にも、反復攻撃でダメージを与えるしかない。指先を鍛えておくことを忘れずに。ウイングが取れてしまったらモグリを有効に使おう。

油断できないゴブナス・親玉



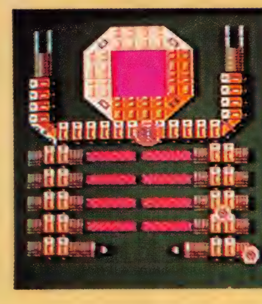
●ゴブナス014型
手前の横棒は壊れないので、中に入るか、棒をかすめるように弾を叩き込むかを決めよう。
(C・J・H)



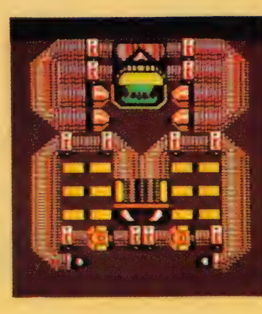
●ゴブナス027型
横から攻撃するのだが、迫られたら、逃げた方がよい。29面のは特に強力。下からJでも可。
(S・J・H?)



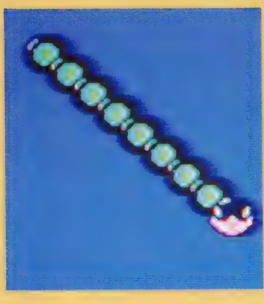
●ブル・フロッグ
放射状に弾を拡散させる。これは、正面攻撃力の高いウイングを使うと楽。(特にSS)
(F・C・H・D)



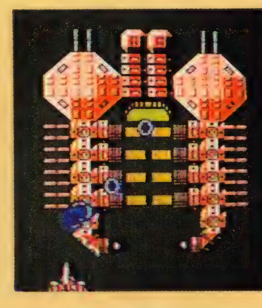
●ゴブナス025型
基本的にはJがベストだが、Hの残り回転球でもぐる方法でもよい。ウイング無しでも消せちゃう?
(J・H?)



●ゴブナス018型(ファイナル)
順序よくバリヤを破壊していけばそんなに苦労しない。Jを使えば、ロがあいてなくても攻撃可。
(C・J・H・F)



●スペース・スネーク
斜めに移動し、方向転換するときに連射攻撃あり。気味が悪いけど、いっちゃんカッコイイ。
(C・F・H)



●ゴブナス016型
3型のバリアが強化されたもので、基本的にはなんら変わったところはない。ガシガシ撃ち込め。
(C・J・H・F)



●ジャイアント・スパイダー
雨みたいに弾をちらすぞ。ノーマルでも、死ぬ気で連射しつづければ倒せる。
(F・D)

STAGE-1(ウイングセレクト有)

ガイ	バーボ02
ガイ	
ガイ	バーボ02
ボン	▶F-WING
ゴマズ	
ボン	バーエイ
ゴマズ	バーエイ
ゴマズ	
	▶V-WING
ラハノス	
テューカ	
	★VOL
ガイ	
ラハノス	
ボン	
ラハノス	バーエイ
	▶D-WING

要塞:ゴブナス011型

うらテクで撃滅せよ

このゲームで使える「極技」的なものは少ないが、ないわけではない。2つばかし書いてみよう。

◆モグッて下から
HウイングやSSウイングは、敵に当たって取れてしまっても回転球が残っている。しかし「FX-1」はノーウイングなのでモグリが可能だ。つまり、モグッて、敵の下から回転球で叩くという技が可能だ。ゴブナスなんかに使うとその効果はわかるはずだ。

◆死人返し
もう一つは死人返しだ。「FX-1」は、やられても爆発している間は攻撃可能で、爆発に敵をまき込めば壊してしまうのだ。(十字キーが効かないだけ)それを利用して、ゴブナスのコアを攻撃してしまうのだ。爆発が終わらない限り、死んだことにはならないのでその前にゴブナスを破壊すれば、面クリアしてしまい、持機は減らないというわけ。

これを使って、ノーマルで025型ゴブナスを壊すという「荒技」も可能だ。試してみよう。(かなり激しい連射が必要。連射機能のあるジョイスティックなら成功しやすい)

まあ、この2つの「技」は、絶対絶命のときに出す奥の手だからそうそう連発するものではない。使う機会を見極めて使おう。

上達するにゃこれっきゃない

この「B-WINGS」を簡単に上達するためにはステージテーブルを作ることだ。

一例として、第1ステージテーブルを作ってみた。ここまで詳しくなくても、隠れキャラ、ウイングの選択、及び最後の親玉の種類ぐらいはメモッておこう。特に隠れキャラは、撃つと無効になるものが多いので、出現場所を覚えていないと、カサの連発になってしまうぞ。でも、頭の中にできちゃっているなら、それはそれで構わないよ。

大量面構成型のゲームでは、嫌気がさすぐらいメモッた方が上達は早い。特にファミコンでは、ポーズ機能があるので、ビシバシ使えば楽にできるはずだね。(VOLがなくなると思う人へ…SELECTを押さない限り、VOLの機能は使われないので安心してください)

もう一つ使うのはコンティニュー機能だね。全滅して再ゲームのときは、ステージの最初からになるけれど、これも君の上達に手を借してくれるはずだ。なにしろ、あるもの全て使って損することはないんだね。そういう意味では、友達同士で各々攻略法を教え合うのもいいね。

わが編集部だって、攻略法に個人差がかなりハッキリ出たのだ。(奥が深いのはこのゲームなのか、人間の方なのか…)

ようするに、この「B-WINGS」は慣れと、メモ等の知識の統合が上手・下手を分ける。さて、君はガンバレルかな?

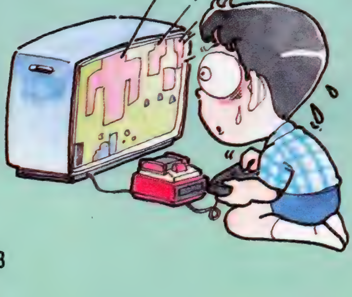
ビーウイングしたらお勉強が待ってます

よーし、これでもう「B-WINGS(ビーウイングス)」は完璧だ、という人には最大の敵、お勉強が待っています。(なんだかわからない人は全面クリアすべしっ!)

まあ、がんばってください。でも、なんで私めがファミコン・コーナーの記事を書かなければかけないんだろう。(ブツブツ)

(伊渋見&悠理)

☆おまけ…52頁に、全30面の、ウイング&フィーチャー総まとめ表がのってます。攻略の手助けにしようと思う人は、そちらも見てくださいね。



悪の権化、大魔王から姫を救い出せ



ファミコン版魔界村はアーケード版と内容はほとんど同じだが、難易度が高く、敵に対する攻略も少し違うようだ。そこで、今回はクライマックスの、5面・6面を紹介しながら攻略していくことにしよう。

まずは基本テクニックをマスターしよう

これから書くことは、基本テクニックで、このゲームを進めていく上で特に重要なので、ぜひマスターしてもらいたい。

主人公はジャンプをしながら自由に向きを変えられるので、それを利用して、敵から逃げながらも攻撃することが可能である。これができないと、サタンやドラゴンはもちろんのこと、レッドアリーマーすら倒すのは難しい。

用心し決断したら即大男を殺せ!

5面 登場キャラクター

- ◆ウッディピッグ
- ◆ブルーキラー
- ◆スケルトン
- ◆コウモリ
- ◆レッドアリーマー
- ◆大男
- ◆サタン

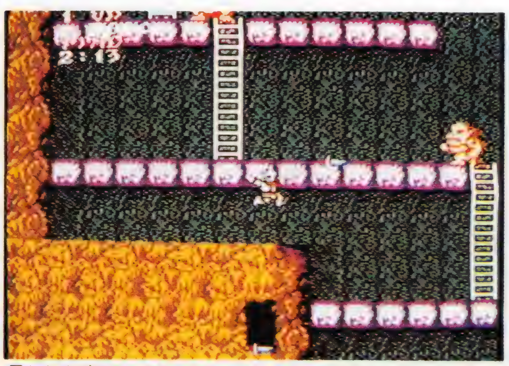
はじまったら、ウッディピッグとブルーキラーの混合攻撃があるので、とにかく少しづつ殺しながら進んで行こう。ブルーキラーは殺すと赤い弾を出してくるが、これは、すぐにしゃがんでよけること。

画面右の方へ行くとハシゴがあるので、ブルーキラーを殺したらすぐ登ってしまおう。左にスケルトンがいるが、こっちは行くとつらいので、もう一つ上へ登ってしまおう。左へ行くと、コウモリが2匹出てくるので、あわてずに殺して進もう。するとおのが出てくるが、これは罠なので、ジャンプして飛び越えよう。

ハシゴを登ると、右にレッドアリーマーが見えるが、こいつは無視して先に進もう。上に行くと、大男が待っている。もし、どうしても大男がじゃまでハシゴを登れない時は、左の岩の上にのってジャンプしながら武器を投げて殺そう。

その上の段の大男は逃げてもいいし殺してもいい、その時の状態によって自分で判断して行動しよう。もう一つ上の段の大男は確実に殺そう。そして移動するブロックにのって反対側に移る。すると上の段に大男が見えるのでハシゴより左に行くのをじっと待って殺そう。もし大男がいなければそのまま進もう。そこで油断すると、もう一匹の大男にいきなり出合ってやられることがあるので注意する。

さらに上へ行くとサタンがいる。ここで、手裏剣のような弾を上手によけて、襲いかかってきたら基本テクニックで攻撃し、近くまできたらしゃがんでよける。この繰り返しで殺す。



足もとめがけて、えいっ!!



OH! NO! オノをとったらかなりきつくなるぞ!

相手の動きを利用しろ ナイフは絶対欠かせない

6面 登場キャラクター

- ◆ウッディピッグ
- ◆スケルトン
- ◆一角獣
- ◆ドラゴン
- ◆レッドアリーマー
- ◆大男
- ◆サタン×2

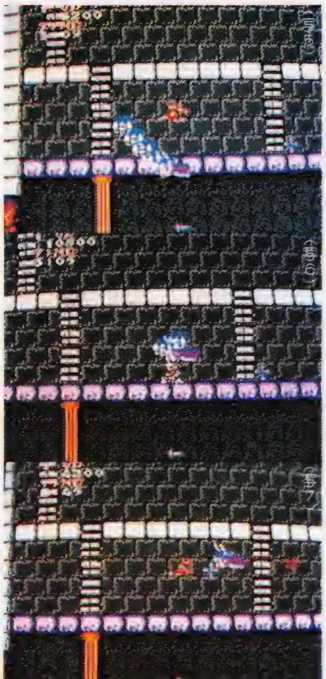


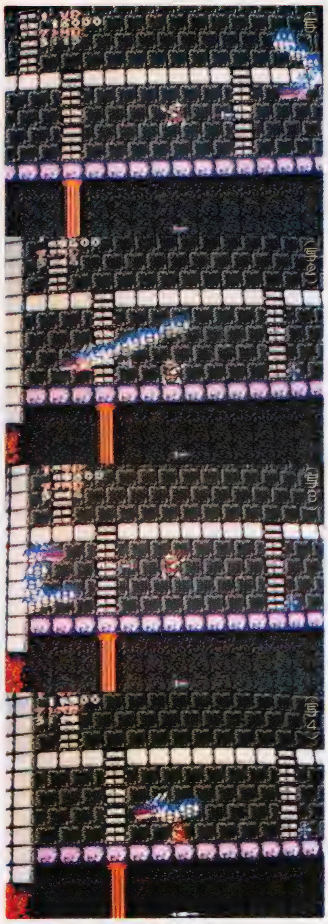
翼をひるがえし、サタンの登場だあ。



大男はヘビーボン(?)を持っているのだ。

ドラゴン退治はこれでいく!

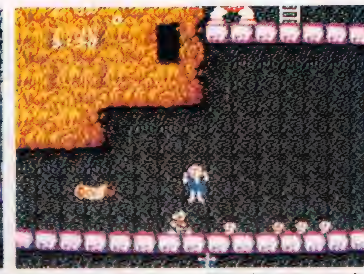








ほとんどウル◯ラセ◯ンのナ◯スだ。



スケルトンは近づくと、胴体が生えてきてピョンピョンとはねまわる。

この面は今までの中で一番難しい面です。この面に来た時、ナイフを持っていないと、数々の敵を倒すのは難しい。

まず、しゃがんでスケルトン5匹を倒そう。この時、ウッディピッグにやられないように注意しよう。

ハシゴまで歩くとやりが出てくるがナイフのまま行こう。ハシゴを登ると、左に一角獣がいるのでしゃがんで、とにかくナイフを投げまくろう。一角獣を倒して上へ行くと、ドラゴンが待っている。ところがこのドラゴンはふつうにやっていてはとても勝ち目がない。

ドラゴン攻略はこれだ!!

攻略法の一例を紹介しよう。

まず、ドラゴンがいる段の下の段を左に進もう。すると右から近づいてくるので、基本テクニックを上手に使って頭を狙いながら、しっぽを短かくしよう(写1)。左へ行って戻ってくる時も、とにかくひたすらナイフを投げまくろう(写2・3)。

再び右に戻って、今度は下へ降りてくるので、これはしゃがんでかわそう(写4)。そして左へ行って戻ってきて、下にもぐりこむようにして襲ってくるので、うまく左へジャンプして飛び越えよう(写5)。

敵は右から下へもぐって左へ移動して、右へ来る。その時、一瞬ドラゴンが上がる場所があるので、その下へもぐりこんで、しゃがんでよけたら、すばやく右のハシゴにのぼり、すぐジャンプしよう(写6)。

ドラゴンが左へ行ったらハシゴを降りる。そして十字架を取る。すると、ドラゴンは左下から右上へと移動するので後からおいかけて攻撃する。右へ行ったドラゴンは一度、下に降りて、右下から左上へと移動するのでジャンプしてかわし、ドラゴンが左下から前回のように来るので同じパターンでよけて攻撃する。

そして右へ行くと今度は下へは行かず、上を左へ向かって移動していく。この時はジャンプしても当たらないので左へ行くまで待とう。

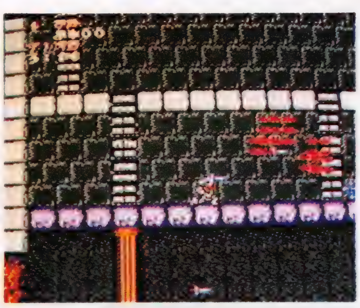
左へ行き右を向いた瞬間、プレイヤーは左を向いて垂直にジャンプし、武器を投げよう。このあとの2回は、同じ行動を、右と左からするので、ふりむいたらジャンプしてうち、上を通りすぎたら、こんどは後ろから同じようにして攻撃しよう(写7)。この後、ドラゴンは下に降りてきて体当たりをするので、こうなる前にとめてしまおう。

ついにサタンと対決だ

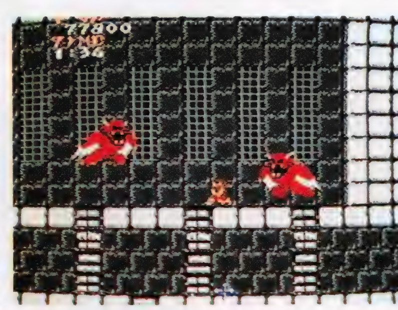
しとめたら、上へ進もう。この時、ドラゴンを倒してほっとしているとウッディピッグのうっとうしい攻撃があるので注意するように。そしてしばらく行くと左端や右端にレッドアリーマーがどっしりとすわっているが、こいつはハシゴより先へ行って近づかなければ、攻撃してこないので、無視して進もう。

すると今度は大男がいるので、少し遠くまで行くのを待ってから殺そう。さらに進むと、中央付近にレッドアリーマーがまっている。こいつは左のハシゴを半分以上登ると動き出すので、すぐにハシゴを降りて、基本テクニックを使って倒すんだ。大男は前回と同じように殺す。

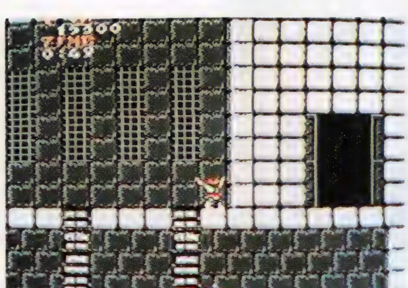
さあ、いよいよサタンとの対決だ。サタンは2匹いるので画面には1匹ずつ出して殺していこう。殺し方は5面と全く同じ。



やったあ! ドラゴンの最後だ。でもまだ先は長いぞ!



ゲェ〜ッ! もうこうなってしまうと、クリアするのは至難のワザだ。



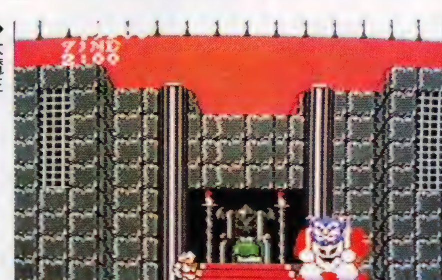
強敵サタンを退治した。いよいよ大魔王の部屋だぞ。

大魔王の頭を狙え やがて君は姫を救うのだ

最終面 登場キャラクター

◆大魔王

◆プリンセス



ラオウ! じゃなかった魔王! お前の悪事もここまでだ! かくごっ!

いよいよ大魔王との戦いが始まる。つらく長かった旅も、ついに終止符がうたれる時がきたのだ。

大魔王はアーケード版と違い、頭が弱点なのだ。ひたすらジャンプして頭をねらえ!

大魔王をやっつけ、やっとプリンセスと再会できる…と思ったのに、実はこの魔王はどうやらクリボーが化けたニセモノらしい。…あれ、違うか。

とにかく、本物の魔王を倒しに君はまた旅に出なければならなくなった。今度は、今までよりもさらに凶暴な敵が待ちうけている。それでも君は立ち向かわなくてはならないのだ。行け! 姫を救い、ヒーローとなるのは君なのだ!!

さて、以上で5面・6面の攻略は終わりだが、各面にさまざまな隠れキャラがある。このソフトは、アーケードにくらべ決してひけをとらないぐらい良くできている。難易度はかなり高くなっているが、ぜひ一度はチャレンジしてほしいソフトなのだ。

(疾風・大和)

ファミコン版 ヒットのにおいがするぞ!! ソロモンの鍵



業務用(左)とファミコン版の画面(右)はこうもちがう。

カオスと化した世界に再び平和を呼び戻せるか

はるか大昔、ソロモンという偉大な王がいた。ソロモン王は魔術を追求し、その生涯の成果を一冊の本に記した。それが"ソロモンの鍵"という魔法書だと伝えられている。"ソロモンの鍵"はその内に大いなる魔力を秘めていた。その魔力のあまりの大きさゆえに、"ソロモンの鍵"は地下の迷宮(星座宮)の奥深くに封じられたという。

その伝説を信じて長年探し求めていたひとりの道士がいた。彼はついに地下の星座宮を発見し、"ソロモンの鍵"に辿りついた。彼がその魔法書を取る。すると、秘められた魔力が炸裂し、星座宮もろとも世界と時間を引き裂いてしまった。

世界はふたたび、天地創造以前の"カオス"(CHAOS=混沌)となり、悪霊たちの支配する闇の王国となっていた。

善なる精霊たちは精霊を宿らせた、ひとりの魔法使い、ダーナに"ソロモンの鍵"の力で、カオスと化した世界の修復を命じた。ダーナは、失なわれた地下の迷宮、星座宮の入口へと向かった。

ダーナは無事に"ソロモンの鍵"を見つけ世界に平和を呼び戻せるか!?

これはすごいぜ隠しキャラ500ヵ所

ファミコン版のソロモンの鍵はゲーム内容は業務用のソロモンの鍵とほとんどかわらない。だから、敵キャラとかアイテムの効果も業務用といっしょなのだ。

そこで、敵キャラとその特徴、アイテムの効果を一部だけ紹介しよう。

紹介したもののほかにも、先の面に行くにつれて沢山でてくるよ。面数は全部で50面。そして最終面には"ソロモンの鍵"が隠されているのだ。

また、隠しキャラの場所も全部でなんと500ヵ所! 1面ごとに10個は隠されているという計算だ。これはすごいのひと言。

とにかくファミコン版のソロモンの鍵はお買い得度◎! なんていったって、ファミコンで練習してから、ゲームセンターでハイスコアを出すことだってできるんだもんね。

発売がやっぱり7月頃になるのだが、それまで我慢して下さい。

それから業務用のソロモンの鍵の記事(29頁)に、基本テクや応用テクを書いてあるので、そちらも参考にしてね。

(悠理)

アイテム紹介



敵キャラ紹介



デーモンズヘッド
ゲートから落ちてブロックを壊す。



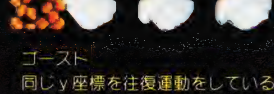
サラマンダー
ゲートから落ちてくる。火をはく。



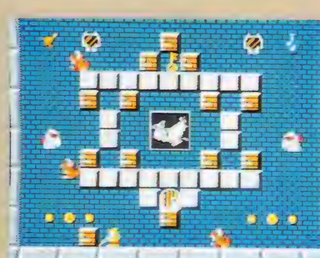
ゴブリン
ダーナが同じy座標に合うと突進する。



スパーク
ブロックにそって動く。



ゴースト
同じy座標を往復運動をしている。



サラマンダーが上から横から迫ってくるぞ。このピンチをどうやってきり抜けるか!



後ろからゴブリンがブロックをこわそうとしてるぞ。早く鍵を取ってとびらへ急げ!



デーモンズヘッドなんてファイヤーボールでやっつけろ!



上からサラマンダーが降ってくる。そんな時は左右にある赤い薬でやっつけろ!

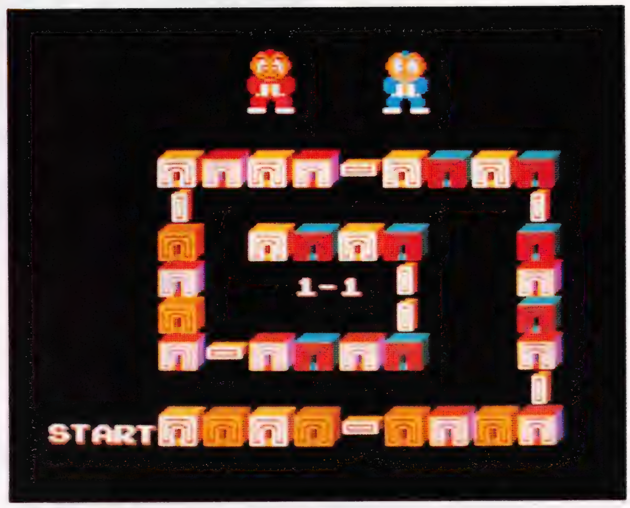


カンフー闘士よ魔館にいどめ

SUPER CHINESE

スーパーチャイニーズ

あこがれのミンミン姫が妖魔軍団にさらわれた!!
ジャッキーよ、リーよ、ミンミン姫を救い出せ!!



さあ、スタートだ!!

出たぞ最新ナムコット

ナムコットの、この最新発売カセットは、3年前ビデオゲームとして人気を得た「チャイニーズヒーロー」をファミコン版としてリメイクしたもの。業務用からのリメイクとはいっても、りっぱにファミコン用オリジナルゲームとして通用するほどのものになった。ステージが進めば、君たちはその仕掛けを見ることになるだろう。

アーケード版とどう違う

チャイニーズヒーローを知らない読者もいるだろうから、簡単に説明すると、このゲームは回転キック、飛びげり、パンチを使いわけ、悪の一味と闘うというゲームだった。

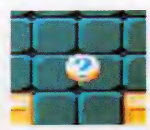
スーパーチャイニーズとは、敵と闘いながらパワーアップし、アイテムを取り、ワナをよけて8つの魔館を抜けミンミン姫を助けるというゲームなのだ。

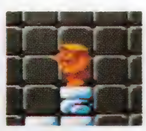
たたいて押して飛びこえて

敵を倒すにはパンチする、回転キックで踏みつぶす、ガンボールを取ってガン攻撃する、ブロックで押しつぶすなどがあります。さて、このブロックで押しつぶすというのは——。

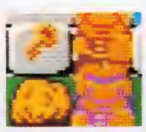
各面とも画面上には障害物らしき岩、ブロック、大仏の顔などがあります。これらをパンチすると何か飛びだしてくるではありませんか。


☆BOXマークはパワーアップ。


☆?マークのボールはとると$袋かXマークに変わる。$ならラッキー。$が1つ増え、Xだと$が0になってしまう。$がたまるとパワーアップするんだ。


☆1UPはもちろん1UP。

☆カギはといえば……(ドルアーガを思い出せっ!!)


ガンボール(Gマーク)は取ると、一定時間ファイヤー攻撃が出来るようになる。

まだまだありそう。アイテムも出そうだ。

第一の魔館"ヤリ使いの館"

それでは第一の魔館のキャラについて説明しよう。

1面で待ちうけるのはカンフーコマンドというおやじ。パンチのみ、キックのみ、両方の攻撃をしてくる3種類がいる。それぞれ色がちがうので、それにあった対処をすべし。

2面からはデブゴン、イソギンチャック、ハカイダンというキャラが出てくる。

デブゴンはヒゲのヤリ使い。横からジャンプでやっつけろ。

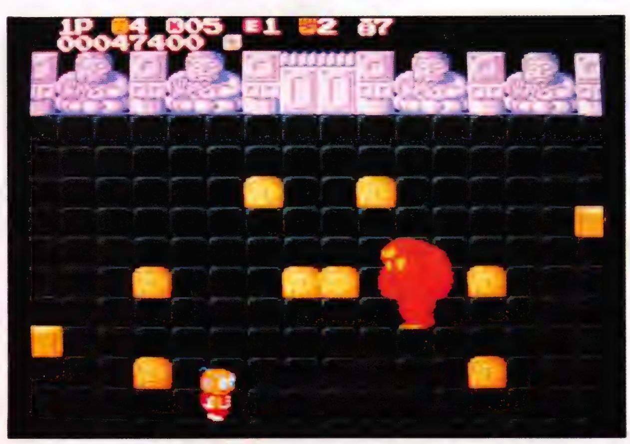
イソギンチャック。ジャンプで踏みつぶさないとダメ。

タンスのような墓石ユーレイハカイダンはつかまるとパワーがへってしまう。

そして、4面の最後でモンスターが出てくる。何発かパンチしないと死なない凶悪な敵だ。でも、こいつは必ずしも倒さなければいけないわけではないのでやりすごしてもOK。ただし、点はひくくなるけどね。

あと永久パターン防止のファイヤードクロがいるが、こいつは……。

——ここで紹介したキャラも含めて、全部で30種類以上もあるそうだ。ということは、まだまだいろんなキャラが出る。どんなのが出るか楽しみだね。 (おみ)


モンスターを倒せ!

ステージ紹介


1面なのだ


3面


6面


8面

新連載

ゲーメスト・ファミコン塾

今回より読者の質問をもとに、編集部で攻略法を教えるコーナーとして、ファミコン塾を開設しました。
編集部に集まった沢山のハガキによるリクエストにより、今回は「マイティボンジャック」と「謎の村雨城」を攻略します。

謎の村雨城



習うより慣れろが鉄則

それでは任天堂のディスク版第2弾、謎の村雨城について話をしよう。

このゲームは石像〝村雨〟に取り付いた謎の生命体を倒すために4つの道中と5つの城をクリアしていくというもの。まあ、ゼルダの伝説のような感じの、パワーアップを基本としたアクションゲームだと言ってよいのかな。

今回このコーナーに取り上げた理由というのは、リクエストのハガキはもちろんだけど「難しい〜助けて〜」というプレイヤーが多いのに気が付いたからなんだ。実際のとこは「喉元すぎれば——」というやつで、痛いめにあったって、一度コツをつかんだら、割と楽にプレイ出来ると思うんだけど。

「難しい〜」といっている君達のためにも、本当は各面マップ付きでパターン解説をしたいところだけど、このスペースではちょっと無理。「難しい」という君達が謎の生命体を倒せるように、僕の攻略法を教えよう。



MIGHTY BOMB JACK



水晶部屋はどこにある？

ピラミッド内に隠されている2つの水晶玉は、普通にプレイしていてはみつからないようになっている。マップに書いてあるように、7面と12面の長い隠し通路の奥に水晶部屋があるんだけど、水晶部屋に入るのにも、仕掛けを解かなければならないことになっているんだ。

1つめの水晶部屋への行き方は…まず7面の縦スクロール面でスフィンクスを取り、隠し通路を出すことから始まる。写真1がそれ。右の火柱の上には乗ることができるんだ。

横スクロールの隠し通路にはSコインが2つある。マイティコインに余裕があるなら、Sコインを取っておくように。写真2はこの通路の出口だけど、ここに水晶部屋を開ける秘密がある。この出口から出るときに、点数の10の位を7にすること。60でも80でもダメ。70で出る。ジャンプして点数を調整して出よう。

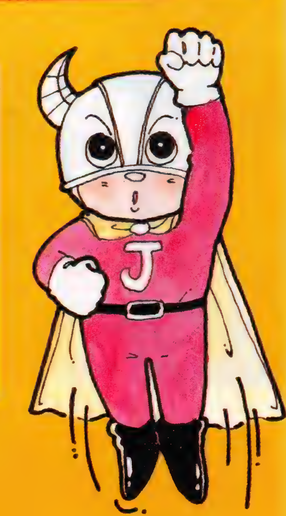
すると次の縦スクロール面の1番上に出口があるはず。これこそが水晶部屋への入口なんだ。ここで開いていなかった人は点数合わせをしていなかったからだ。

そんな君のために、一つ復活技を教えよう。落とし部屋に落ちると、下は8面。君の眼下にはマイ

はじめに

実は前号を買ってくれた人には一つあやまらなければならないことがあるんだ。前号のマップはゆがんでいて、実際のものと違ってしまったんだ。ゴメンネ。

今回のファミコン塾では、水晶の取り方から王部屋までの謎解きを解説(マップ付き)。謎が解けなくて先に進めない人たちにアドバイスするよ。



攻略POINT 1 組み合わせに頭を使え

武器パワーアップは基本であり、このゲームの全てである。各アイテムの長所短所を理解して使い分けるようにしよう。

★飛び道具

火炎…強力で中忍を2発で倒せるが、射程距離が短い。

風車剣…射程が長く中忍や城主のバクダンをはね返せるが、火炎と比べると攻撃力が劣る。

僕の場合ほとんど火炎を使用するが、中忍や城主に弱い人は風車と剣を使いわけるとよい。

★連射パワーアップ

角…前方3方向に飛び道具が出るため、広く前方をカバーする。中忍に対して正面で攻撃しなくてもよいという利点がある。

飛車…十字方向に飛び道具が出る。これは防御型のもので、下忍か番人から身を守るのに便利。

王…前方に3発飛び道具が出る。火炎と合わせて使えばかなり強力な武器になる。

4連射…飛び道具が4連射になる。

ちなみに、僕の使うパワーアップは王＋羽矢＋火炎。この組み合わせが一番いいと思うよ。

攻略POINT 2 倒し方、よけ方を覚えよう

❶正面にしか道がない場合

道中、城内で出現する中忍は、君達を苦しめることだろう。要領よくやれば簡単に殺せるし、相手にしなくてもいいんだ。

それでは、中忍の倒し方とよけ方について話そう。

写真のような左右（上下）となっている場合は王＋羽矢＋火炎で出現と同時にいきなり撃つのがよい。風車剣があれば遠くからじわじわ攻撃する。角＋火炎なら、出現で一発、下に下がって斜めに一発といった感じでやろう。

❷直角に道がある場合

図1を見てみよう。自分はAから入り、Bにしか道がなく中忍が出て来る。画面中央に障害物がある場合、1の方法が使いにくい。そこでここでは矢印のように動き、Bまでいったら出現した中忍を刀で斬るんだ。点は高く、下手に飛び道具を使うより安全だ。

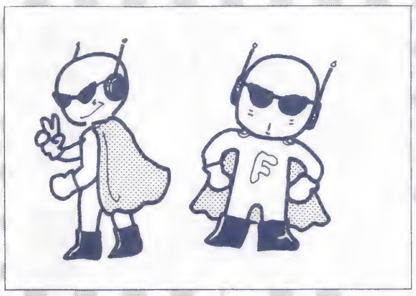
❸よけ方

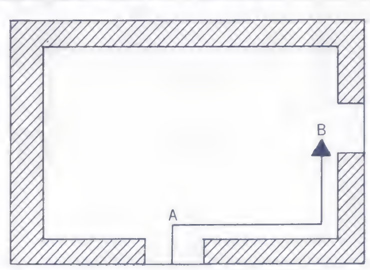
図2を見てほしい。図のように三叉路になっている場合は、その画面の中忍を相手にしなくても、通過できる。右から左（左から右）へ抜けたいときは実線、左から上（上から左）へ抜けたいときは点線のように進めば、中忍は必要のない出口に出現する。

❹その他の中忍

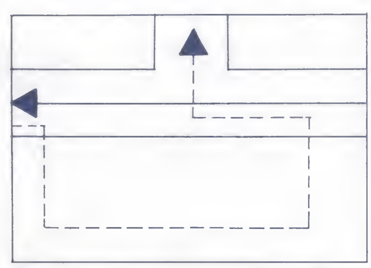
なぎなた使い。こいつは遠くから撃ちまくるか、忍法を使うしかない。一発くらわしておいて点滅時に斬るという手もある。

ボス忍。標準装備の場合は迷わず忍法を使った方がいい。王＋火炎の時は、すきまから3発撃ち込めば死ぬので、その方がよいが、無理は禁物だ。





図－1


図－2

ティコインが6枚もあるではないか！ それを取って拷問部屋に落ちろ！ 拷問部屋を脱出したとき、君は再び7面のスタートにいるのだ。

写真3が水晶部屋1だ。★のブロックが取れて、水晶を取ることができる。この部屋は敵を消せないので、危くなったらマイティパワーを使った方がいい。

水晶部屋の後ろにも隠し通路が続き、縦スクロール面には隠し部屋もある。（開け方は、マイティパワーでぶつかる）この面から出ると、10面に出る。

2つめの水晶部屋に行く前に、点かせぎをしたい人や残機を増やしたい人は11面で落とし部屋へ行こう。もちろん水晶を取っていない人もだ。ちなみに水晶は2度は取れないよ。

2つめの水晶部屋は、12面の下に広がる迷宮の最下層にある。迷宮に入るためには、やはりスフィンクスを取らなければいけない。位置は写真4の所。炎の池に入口があくよ。

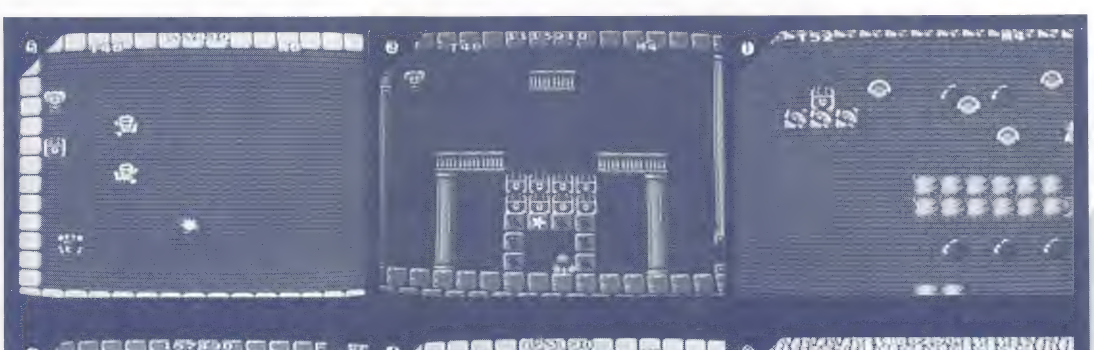
迷宮というのは、少し他の通路と違って、部屋がつながってできているものなんだ。この迷宮も、たださまよっているだけでは水晶部屋へ行くことはできない。迷宮内でスフィンクスを取らなければ、入口は開かない。

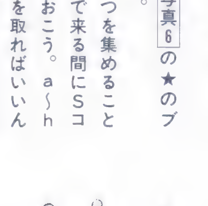
マップの★の部屋の左はじでジャンプしてみよう。すると写真5のように宝箱が現われるはず。開けて宝袋を取ると、その下に宝が…そして、またその下に宝が…というようになって、8つめでスフィンクスが出てくる。一つ注意しておくと、途中まで宝を出して横にスクロールさせてしまうと、もう一度上からになってしまうのでスクロールさせないように。

スフィンクスを取ったら水晶部屋に行くんだけど、マイティコインを少し迷宮内で集めてから行った方がいい。

水晶部屋2は写真6の★のブロックが取れるよ。

…これで水晶2つを集めることができた。ここまで来る間にSコインを5つ集めておこう。a～hまでのどれか5つを取ればいいんだから、自分が楽だと思うやつを取ろう。





攻略POINT 3 城主の倒し方

「先に進めないよ～!!」というのは、城主が倒せないことに原因がある場合が多い。城主の倒し方のこつは、「やられる前にやる」こと。(当たり前か!?)どの城主も、いきなり一発ダメージをくらわせることが可能だぞ。

ちなみに僕の使うパターンをお教えしよう。

◎まず敵を知り…

青雨城主

王＋羽＋火炎のとき…入ると同時に近寄って一発。横にフェイントをかけてもう一発。

○羽＋風車剣のとき…敵の正面に位置して連射する。

赤雨城主

○下忍を撃つ以外は、青雨城主と同じ方法で。

緑雨城主

○王か角＋火炎…4つの分身が出現したら、2、3個撃つ。当たってもはずれても深追いはせず、次に現われるまで白忍をやっつける。これを繰り返す。

桃雨城主

たいていの人は「こいつは強いな～」と思うはず。全くダメージを与えられない人もいるんじゃないかな!?

こいつは幻花の術といって、8方に散る花びらを出す。でも、この花びらは散ってからは貫通しないので、散る前に撃てばいい。王＋羽＋火炎で対処すべし!

青雨の時のように、入ったらいきなり一発撃って下がる。左右に移動しながら、上がって撃つ。相打ちになるように撃つのがコツ。

以上、武器パワーアップと各キャラごとの攻略ポイントを挙げてみた。

では、村雨城の解説に入る前に、全体的に大切なことを言っておこう。

◎必修! 暗記事項

マップを覚え、アイテムの位置を覚えること。

赤、青ワラジは絶対必要。甘く見ない方がよい。

白いんろうのある画面を拠点として行動すること。

小巻物は常にストックがあるようにしておく。無敵を利用して小巻物をためよう。

道中ではたいていコースが幾通りかあるが、水の少ないコースを選んだ方がよい。

忍法はケチらず、かつ無駄にせず使用すること。使わないのは損。

○姫の後ろには何かある。

○ムササビのいる面では、イナズマを使った方が無難。

☆君たちの知りたがる「隠れキャラ」に相当するものに、ヨロイがある。これは、ある画面で飛び道具を使っていると出現するもの。効果には、角＋風車剣、王＋風車剣の2種類があるよ。



ここまできたら…

村雨城をクリアしよう!

村雨城は、他の道中とは少し勝手がちがうはず。その特徴は水たまりがあることと、中忍が多いこと。でも、桃雨道中、城内を消せた君たちなら、村雨城はそんなに難しくないはずだ。

では、僕の村雨城攻略のパターンを、マップ付きで解説していこう。(マップを見ながら解説を見てね)

パワーアップがまず先だ!!

桃雨城から続けてプレイしている場合、鷹丸はパワーアップしているはずなので、パワーアップの項はサラッと流して見てもいい。でも、ロードしてやり始めた人は、まずパワーアップをしなければいけない。王＋羽＋青＋赤＋火炎の装備をそろえよう。

1→2でとりあえず角か飛車を取り、2→3→4で青ワラジを取る。この青ワラジが重要なポイントなんだ。

城内の水たまりには、青(ただの水たまり)と赤(金しばりにあう)と黒(見えない)の3種類がある。青ワラジがないと、村雨城内を自由に動けないのはもちろんのこと、村雨にはたどりつけないだろう。

4→5→6で王と風車剣を取って、6→5→4→3と、ここで右下にあるイナズマを取る。このイナズマはムラサメに使うので、城内では使わないこと。

3→7→8→9→10で力が減っている人はいんろうを取り、体力を回復させて、再び7に戻って火炎を取る。

7→10→9→8→11→12は中忍

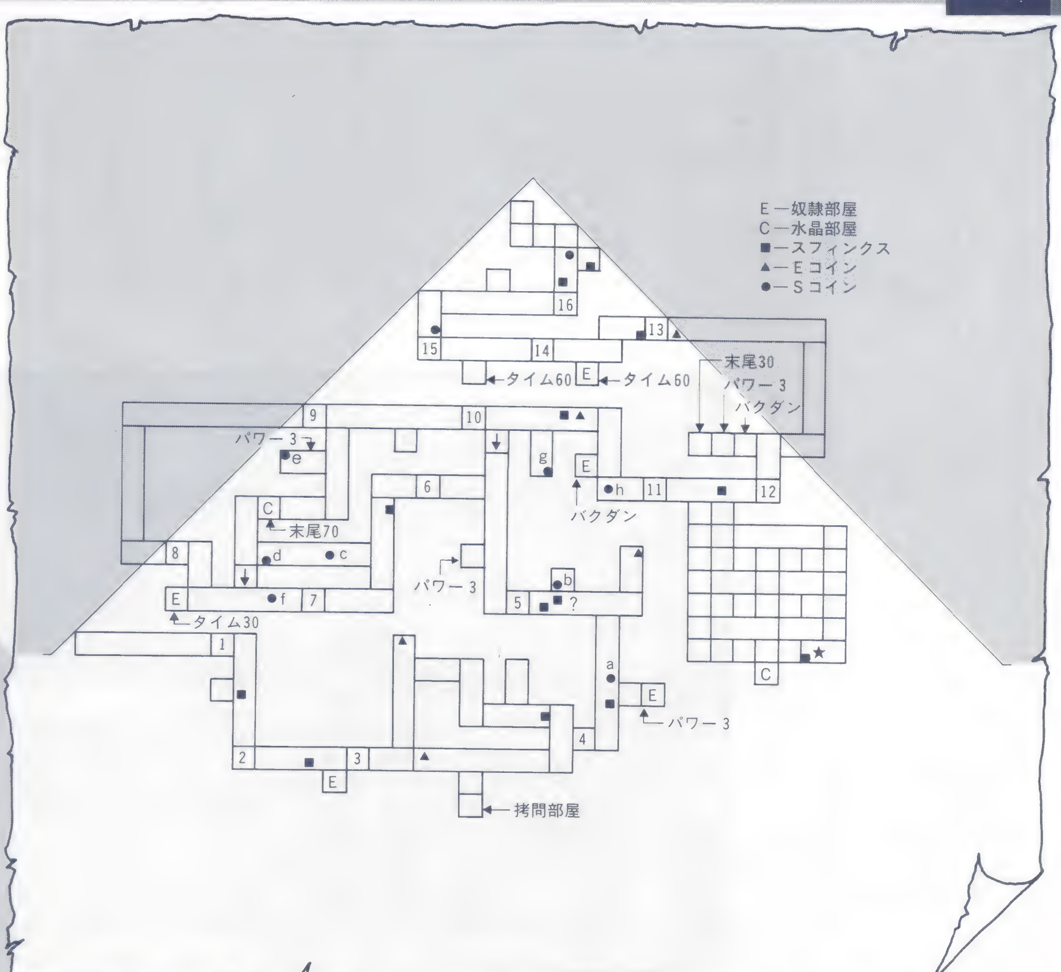
王の部屋を探せ

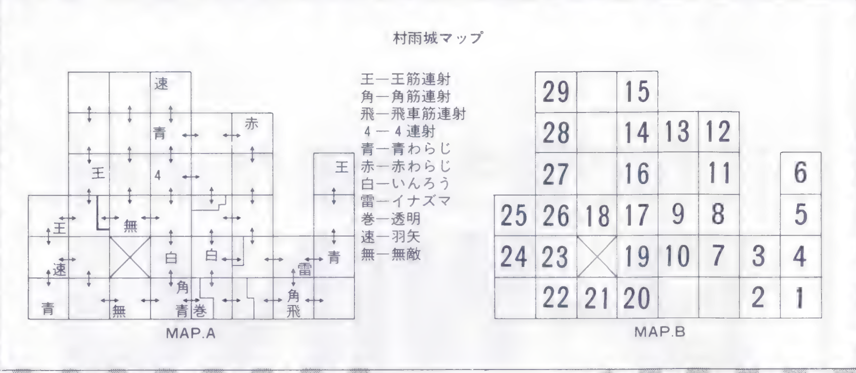
ここで君が15面をクリアしたとして、パメラ王のいる部屋の入口を開けるためのスフィンクスの位置とその開け方を教えよう。

16面とパメラ王の部屋は、縦スクロールの2画面でつながれている。このスフィンクスはマップの所で岩の上から3つめ。これを開けるためには、敵をデスファかハネゾーにすれば楽。岩の真上で敵が出現するので、絶対スクロールアウトさせないようにしよう。

このスフィンクスを取ったら上の画面に出口が開くぞ。

しかし、ここがパメラ王の部屋だと思ったら甘い。ここは何と隠し部屋。だけど、これでガッカリしていては先に進めない。この隠し部屋の一列に並んだ宝箱の一番下にはスフィンクスがあるんだ。このスフィンクスを取れば、ついに、上にパメラ王の部屋の扉が開くぞ。





の倒し方2で抜ける。赤ワラジを忘れるな！

12→13→14→15で羽矢を取ったら、パワーアップは完了だ。

無敵になってどんどん進め!!

15→14→16→17→18でカブトを取り、18→17→19→20→21でもカブトを取る。21→22→23→24→25と連続して出てくる中忍をバシバシ斬っていけ！

25→26ではフェイントで中忍を右に出して、26→27では左に寄って斬る。27→28、いよいよ村雨まであと一部屋。番人を倒せば、橋はおりる。

さあ村雨との決戦だ!!

村雨はまともに戦うとなると強い！　ブラグ（）カートのような弾と、ピンボール玉をよけながら、弱点の顔を攻撃しなければならない。

僕のパターン通りに来た人は、イナズマを3つ持っているはず。これさえあれば、村雨も城主よりも簡単に倒すことができるんだ。

イナズマを3回使い、火炎を顔にあてるだけで、「うわ〜っ!!」という声とともに村雨は死ぬ。（お前はもう死んでいる！）城内で忍法を使わずに耐えてきた苦労もむくわれた、という感じかな。

——とりあえず僕の攻略パターンを解説したわけだけど、君のパターンはどうかな。（実は村雨は王＋火炎ならたったの2発でもやっつけられるのだ）

とにかく、ここまで来た君達なら、立ち止まらずに勢いよくどんどん進んでいけるはず。あともう少しだ。ガンバレ！

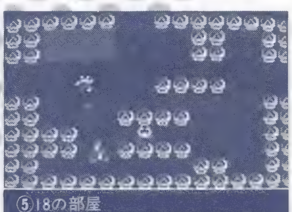
最後に待つものは？

あとは謎の生命体を残すのみ。弱点なんて、戦ってみればすぐにわかるけど、耐久性が高いから火炎で攻撃しよう。

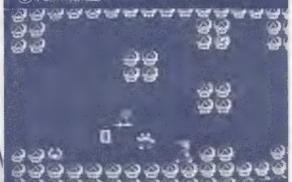
謎の生命体を倒すと、ちょっとしたデモ（ホントにちょっとしたデモ）があり、江戸に平和が戻ってくる。

そして……

（平野&長崎・御旅屋）



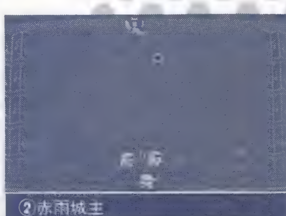
⑤18の部屋



⑥21の部屋



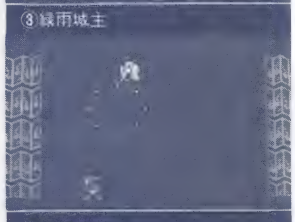
⑦これが村雨の攻撃だ！



②赤雨城主



③緑雨城主



④桃雨城主



⑧戦いが終って……

王たちを助けろ

さて最後の4つの部屋だ。

ここで、王の部屋4つについて共通なアドバイス。王の部屋に入る前から、一度敵を出して種類を確認し、ジャンプした回数を数えて、王の部屋でハネゾーが出るようにしよう。

次に、王たちの助け方

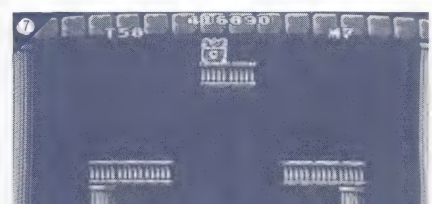
パメラ王の部屋は、右から2つ目が取れる（写真7）。

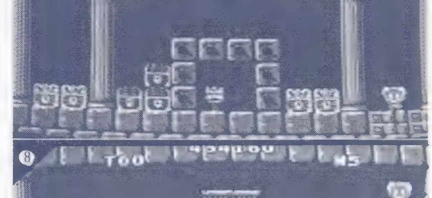
王妃の部屋は、いちばん左の2つが取れる（写真8）。

王女の部屋は、いちばん右の2つが取れる（写真9）。

そして、最終画面はいちばん右の2つだ。

この面でジャックを待ちうけるものは何だ〜!!　これは君たちの知っているものか知らないものかは言えないが、ひと目見ればわかってくれると思うが。







残された秘宝

これで、全部秘密が明かされたかというと、実はそうではない。ピラミッドの画面数がいくつか足りないのだ。開け方、場所なども謎につつまれている。がんばって君たちで見つけてくれ。

◆次号の予告（は予定だー）

次回は「スーパーチャイニーズ」と「ソロモンの鍵」の予定。あくまでも予定だから、君たちのリクエスト次第で内容が変わるかもしれないゾ。

スーパーチャイニーズ、ソロモンの鍵についての質問、イラスト、情報、裏ワザ、そして君たちの攻略法など、お手紙どんどんちょうだいね。

それから、ゲームが上手になりたいと真剣に考えている君！　ゲームの種類を問わず、編集部が質問をうけつけるよ。あて先はゲーメスト編集部FC係まで。



ジョイスティックで ファミコンの腕がパワーアップ

ファミコンの腕はだいぶあがったかな。この「ゲーメスト」を読む位の君なら、まず第一に相当なゲーム好きだろうし、ゲームをどんどんこなしているだろうから、相当うまいだろうな、と想像しているんだ。

腕があがると、さらにうまくなりたいというのが人間の常なんだそうで、君の場合もそうかな。

適正な用具でレベルアップ

訓練で技術を上げるのが一番大切だろうけど、そのうえに、適切な用具を運ぶことも重要なことだと思う。

そこで紹介するのが、ファミリーコンピュータ用の〝ジョイスティック〟。すでに使っている人も結構いると思うけど、まだ使ったことのない人に、簡単に紹介してみよう。

ジョイスティックの特長

——魔王…おっと違った名人・山河悠理に聞きました

Q　ジョイスティックを使うと、どんなことがトクですか。

A　まず、ファミコンのコントローラーではいりにくい斜め方向にもりもりはいるのが最大の特長ですね。8方向対応っていう訳。

逆に、4方向使用のソフトだと、ちょっとやりにくいかもね。

Q　それだけですか。

A　いやいや、ジョイスティックの本体そのものが安定性を重視してつくられているから、ボタンが押しやすくなって、連射がバンバンできるっていうことも利点だと思うよ。

それからゲームセンターでプレイしている人は、馴れの問題からいってもジョイスティックは使いやすいネ。アスキー製のジョイスティックなどはゲームセンターにあるゲームマシンに使われている業務用パーツを使用しているから、それだけ性能も高く信用性も高い。

君も適正な用具を使って、どんどん腕を上げて欲しいネ。



■アスキー製ジョイスティックを操る魔王・山河悠理

先に41ページを読んでから見てね

これで君も全面クリアだ B-WING 全30面

ウイング、隠れキャラ㊙リスト

ステージ	ウイング・隠れキャラ出現表	要塞
1 SEL有り	F→V→VOL→D	ゴブナス011
2	F→(SS)→(☆彡)→BD→C	ゴブナス012
3	S→VOL→W→D	ジャイアントスパイダー(G.スパイダーでも可)
4	(OH)→(トランプ)→V→BD→M	ゴブナス013
5 SEL有り	J→A→VOL→C	ゴブナス014
6	BD→(☆彡)→V→SS→D	ブルフロッグ
7	F→S→VOL→J	ゴブナス025
8	BD→(トランプ)→A→(チェス)→C	ゴブナス016
9 SEL有り	A→W→VOL→D	スペーススネーク
10	BD→(☆彡)→(OB)→A→S	ゴブナス027
11	F→VOL→M→C	ゴブナス012
12	(トランプ)→(チェス)→BD→J→D	ジャイアントスパイダー
13 SEL有り	A→VOL→M→D	ゴブナス013
14	BD→(☆彡)→(SS)→S→F	ゴブナス014
15	V→VOL→J→C	ブルフロッグ
16	BD→(OH)→A→(トランプ)→J	ゴブナス025
17 SEL有り	C→VOL→S→D	ゴブナス016
18	BD→(☆彡)→(SS)→H→D	ブルフロッグ
19	VOL→J→A→S	ゴブナス027
20	(OH)→(トランプ)→M→BD→C	ゴブナス012
21 SEL有り	VOL→J→V→F	G.スパイダー
22	(OB)→(☆彡)→BD→W→D	ゴブナス013
23	A→VOL→M→H	ゴブナス014
24	(チェス)→S→BD→(トランプ)→F	スペーススネーク
25 SEL有り	V→VOL→A→J	ゴブナス025
26	BD→(OH)→(SS)→M→H	ゴブナス016
27	F→W→VOL→D	スペーススネーク
28	S→BD→(チェス)→(トランプ)→S	ゴブナス027
29 SEL有り	D→VOL→J→C	ゴブナス027
30	H→D→(OB)→(SS)→C	ファイナルゴブナス

●Norry伊渋見
●山河　悠　理

FAM(ファム)と呼ぼう
ファミリーメイト

君のもってるファミコンソフト 買います!交換します!

合計¥3,400分の中古ソフトで新品ソフトと交換できるぞ!

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上(ただし全部ちがうソフト)まとめて送って下さい。
尚、買取値段は下の表を参考にして下さい。(買取値段がわからないソフトは、電話でおたずね下さい。)



ファミコンソフトを交換したい人

買取値段の合計が3,400円分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本(どれでもOK、但し発売されているもの。)交換します。
新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。(第3希望まで書かれていないとソフトを送りかえすことがあります。)

送り方
申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。
※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。

送り先
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

注意
●中古ソフトはなるべく箱、説明書をつけて下さい。ただし箱、説明書なしでもかまいません。
●ファミリーメイトにソフトを送るときの送料は、お客様が負担して下さい。ただし、ファミリーメイトから新品ソフト、現金を送るときの送料は、当社が負担いたします。
●新作ソフト発売日以前にソフトが到着した場合は、発売日までお待ちいただく事になります。なるべく発売日をメーカーで確認してから送って下さい。

中古ソフトがファムに着きしだい、新品ソフトあるいは現金を送ります。

(届くまで7~10日ぐらいみてください。)

買取値段表

(この買取値段は'86年8月5日までに発送されたものに限ります)

買取価格 ¥1,100
魔界村
セクロス
ドラゴンクエスト
ビーウィング
チョップリフター
スーパーチャイニーズ
スターソルジャー
グラディウス
アトランティスの謎
ゲゲゲの鬼太郎
影の伝説
マイティボンジャック

買取価格 ¥1,000
マグマックス
スパイVSスパイ
スーパーマリオブラザーズ
バルトロン
忍者ハットリ君
ディグダグII
アーガス
バードウィーク

買取価格 ¥800
オバケのQ太郎
ソンソン
ハイドラ イドスペシャル
グーニーズ
タッグチームプロレスリング
ツィンビー
ボンバーマン
ジャイロダイン
カラテカ
バーガータイム
サーカスチャーリー

買取価格 ¥600
ポートピア連続殺人事件
スペランカー
忍者じゃじゃ丸君
いっき
ドルアーガの塔
マッハライダー
スパルタンX
ヴォルガードII
パックランド
テグザー
アストロロボササ
チャレンジャー
キン肉マン
スターラスター
1942
ボコスカウォーズ
頭脳戦艦ガル
バトルシティ
ペンギン君WARS
ダウボーイ
本将棋
サッカー
4人打ち麻雀
マクロス

買取価格 ¥400
スカイデストロイヤー
ロードファイター
エグゼドエグゼス
10ヤードファイト
レッキングクルー
ディグダグ
バイナリィランド
ルート16ターボ
ルナーボール
F1レース
ベースボール
アイスクライマー
ゴルフ
テニス
麻雀
フラッピー
ゲイモス
プーヤン
スターフォース
忍者くん
エレベーターアクション
ロットロット
パチコン
けっきょく南極大冒険
ジッピーレース
フィールドコンバット
おにゃんこTOWN
ハイパーオリンピック殿様版
フロントライン
シティコネクション
ドアドア

買取価格 ¥200
バルーンファイト
アーバンチャンピオン
イーアルカンフー
チャンピオンシップロードランナー
ロードランナー
フォーメーションZ
エクセリオン
マリオブラザーズ
パックマン
ゼビウス
マッピー
ギャラガ
ワープマン
スーパーアラビアン
ちゃっくんぽっぷ
スペースインベーダー
ハイパーオリンピック
ハイパースポーツ

買取価格 ¥100
エキサイトバイク
デビルワールド
クルクルランド
ドンキーコング
ドンキーコングJr.
ドンキーコング3
五目ならべ
ポパイ
ピンボール
ギャラクシアン
ハンゲリングベイ
ナッツ&ミルク
ポパイの英語遊び
ドンキーコングJrの算数遊び

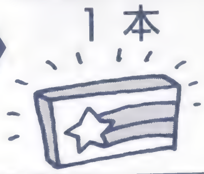
買取不可
ワイルドガンマン
ダックハント
ボーガンズアレイ
ディスク版ソフト

※買取価格は毎月変わります。

交換する場合の例

交換する場合の例	買取値段
●グラディウス	1,100円
●忍者ハットリ君	1,000円
●サッカー	600円
●テニス	400円
●ギャラガ	200円
●エキサイトバイク	100円
	合計3,400円

→ 新品のソフト 1本



※交換で中古ソフトが3,400円分にたりない場合、買取で中古ソフトが5本以上ない場合など、きまりをまもられていない時は、ソフトを送り返すか、現金を送ることがあります。ご注意下さい。

FAM ファミリーメイト
営業時間(日曜・祭日休み)AM10:30~PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL03(257)0453

※申込書がない人は自分で作って下さい。自分で作った時は雑誌名と号数を書いて下さい。

買取・交換申込書
(どちらかに○をつける)

ふりがな
名前
年令 才
住所(〒 -)
電話 市外局番( )
学校名
交換したい新品ソフト(現金希望の人は書かないで下さい。)

●第1希望	●第2希望	●第3希望
メーカー	メーカー	メーカー
ソフト名	ソフト名	ソフト名

ゲーメスト7月号

キリトリ線

NORRY伊渋見の

We Love VGM(ビデオ ゲーム ミュージック)! 2

発想の新しさと注目度で常にリードのセガはサウンドでも王国だいっ

はい、サウンド派ゲームプレイヤーの方々、お待たせしました。で、今回は特集に合わせて、セガミュージックのお話をしよう。御存知のとうり、セガのVGMは昔から質の高いことで定評がある。それではまいりましょう。

昔のセガVGMは楽しい曲ばかり

私めが印象深いセガのVGMといえば、一番に思い浮かぶのが、「アップンダウン」である。

VGMとしては「スーパーコロモウティブ」あたりから、お気に入りではあったのだが、この辺りでセガのVGMは一つの大きな型を持つことになる。「シンドバッドミステリー」しかり「スタージャッカー」しかりである。どれもゲーム中に、気楽に耳に入ってきて、プレイを楽しくさせてもらえる。この手で完成をみたのは、「ミスターバイキング」であろう。ゲームの感覚にズバリ、マッチする。セガのVGMが良いと言われる大きな原因がここにある。

一方、シリアスタイプゲームとして、強いイメージという曲調の路線もある。「レグルス」あたりから「ヘビーメタル」等は明らかに異なったイメージを作っている。ただ、勇ましいことは勇ましいが単調さは否めなかった。

セガVGMで「ミスターバイキング」に続いたのは「フリッキー」である。これは多くのファンがいるであろう。思うに、ネーム入れの曲が眠たくならないのは、このゲームが初めてではないだろうか。私めは、ゲームセンターが空いてたりすると、ついつい聞きつづけていたものである。

これらはみんな、「軽くてノリが良い」という類のもので、耳に入りやすいのだが、単独の音楽として聞くと、起伏に欠ける点も指摘しよう。フレーズとしては良いが、楽曲としての構成が弱いということだ。

そして、セガVGMは変革へと近づいてゆく。

生まれ変わってもVGMはセガチック

'85年（去年）はセガにとって大きくVGMのイメージが変わった。「ピットフォールII」は、場面々々の音楽のイメージが異なっているところがいい。（前号のVGM大賞で言いましたね、これは）

筐体が話題を呼んだ、「ハングオン」ですが、あのBGMはなかなかなものだった。コインを入れた後のタイトルが表示されるとこもよく、つい、あの低音の魅力にひかれて見ていたことがある。

そしてAMショー、「スペースハリヤー」と「チョップリフター」の2機種が発表された。ここで注目したいのは、2機種ともシリアスな戦闘ゲームだというのに、相当しっかりした構成の曲が流れるというところだ。「勇ましいが単調」又は「軽くてリズミカル」といったイメージを払い去った、ニューセガVGMが生まれたのである。

「スペースハリヤー」について多くは語りたくないが、（みなさんの方がよく知っていると思うので…）一つだけ言おう。ボーナスステージのBGMは、実際はゲーム中で開けるのは半分位しかない。後半は、ちょっと音色のかわった繰り返しとなるが、運良く聞くチャンスにめぐり会えた人は、「いいね～」と必ず言うぐらいの出来だ。BGMは、かなり長いし、各ステージの親玉の音楽が色々凝っていて楽しい。でも、「やっぱりこれは、セガの音だなぁ。」と全体的イメージは、統一されているのだ。

一方の「チョップリフター」だが、面各々のBGMも長くて数多いイメージを持っている。ただ、このゲームではかなり上手にならないと曲が一周する間すらプレイを続けられないし、かつ曲を聞くほど、ゲームに余裕がないという点がもったいなかった。

しかも、このゲームには種々の未使用曲が隠されている。この隠れた名曲はナカナカ素晴しい。私めは、とくにお気に入りだ。

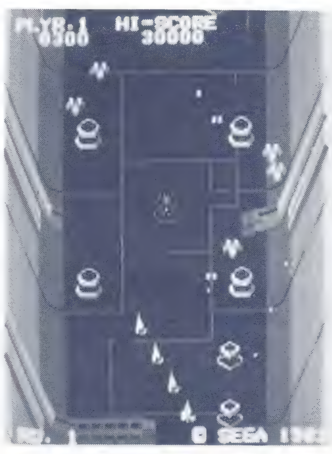
同時にAMショーで出展された「フラッシュギャル」もマイナーながらファンが多いとこは、見逃せないね。

こうして、'85年セガVGMは大きな変化を起こしたのだ。そして、その変化をセガが100%モノにしたかを問われることになる。

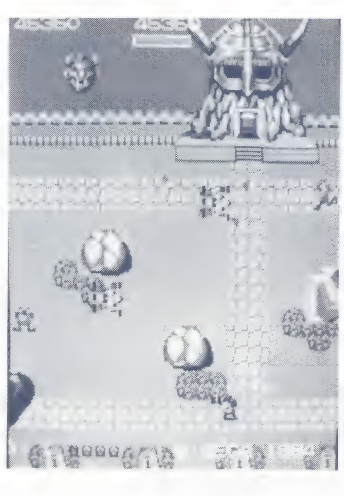
ますます磨きセガの自信作続々

年が明けて'86年、セガの新システム16で「メジャーリーグ」が発表された。このゲームのBGM、あまり良く知られていないけれども、何気なく名曲なので一度聞いて


アップンダウン



スタージャッカー

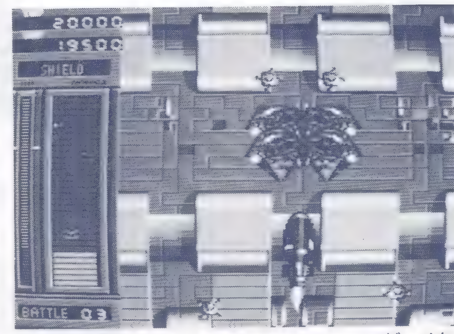

ミスターバイキング



スペースハリアー



ハングオン



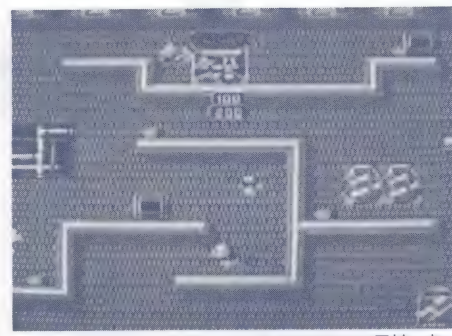
ヘビーメタル



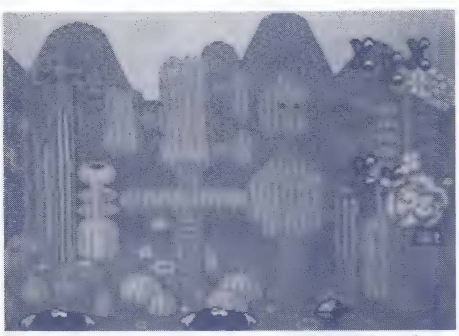
チョップリフター



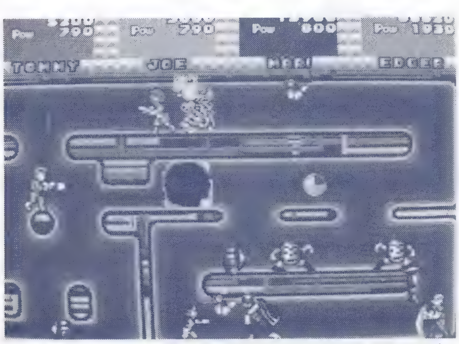
メジャーリーグ



フリッキー



ファンタジーゾーン



カルテット

もらいたい。野球ゲームで流れる不思議なイメージのBGMだ。

そして、春のAOUショーでの目玉商品「ファンタジーゾーン」と「カルテット」だ。この2機種とも、システム16を用いているのでFM音源だ（つまり「メジャーリーグ」もFM音源です）ますます曲構成のセンスが向上したこの2機種、セガVGMの自信作であるのは間違いない。

「ファンタジーゾーン」であるが、8ステージ各々のBGMと、親玉のBGM、SHOP内でのBGMと、曲は多彩で良い。もちろん、8面クリアの曲「VICTORY・WAY」も良い曲である。そうそう、このゲームのBGMは名前があるのだ。例をあげると、1面が「GO!OPA OPA」、3面は「SAARI」とか、6面は「DON'T STOP」というように、セガの作曲した人の、これらの曲への愛着や、思い入れというものが表われている。心のこもった名曲というわけだね。

一方、「カルテット」だが、私めはこちらの透明な、吹き抜けるようなBGMの方が好きなのだ。特に、このゲームの1面・2面あたりのBGMは好きだなぁ。私めはこの「カルテット」の曲調の路線が主流になるといいと思っている。

今のところ、「ファンタジーゾーン」がセガVGMのニューヒットであるが、セガはもっともっと良い曲を出してくれると、今から期待して間違いはなさそうだ。

忘れちゃいけないスピーチ（音声合成）機能

ゲームサウンドについてセガの話をしてきたが、わざと、スピーチ機能には触れないできた。だが、ここまできたら、ほうっておくわけにはいかないので書いていこう。

とにかく、昔のセガはよくしゃべった。特集のコーナーにも書いてあるが、「スペースフューリー」など完成度の高いものもあったのだ。

近頃でもセガは音声に力を入れてきている。人が出てくると声を出す（極端な話だが…）というような方針みたいだ。

「チョップリフター」では捕虜が声を出す。「Hurry・Up!」なんて言うんだよ。「メジャーリーグ」もよくしゃべる。聞いてもらえばわかるのでくわしく書かないが、注意すれば何を言っているかわかるんだぜ。

そして「カルテット」。各人の叫び声は各々違うし、BGMに、合いの手を入れたりする。

あと若干なら「スペースハリヤー」もしゃべる。VGMと音楽合成で、セガのゲームは歌い出すかもしれない。（保障はしないが）まあ、こちらの方も期待しよう。

ますます光るセガVGM

とまあ、駆け足で見てきたわけだが、かなり独断に満ちてしまったような気がする。御意見・不満は、このコーナー宛にじゃんじゃん下さい。ただしお手紙でネ。

セガのVGMは、これからもきっとプレイヤーを引きつけていくだろう。そしてプレイヤーもそうなることを望んでいるに違いない。これからのセガVGM、赤三重丸で見逃せないぞ。

■おまけにしてはスゴイ

『ファンタジーゾーン』VGMテープ10名プレゼント

さて、今回の「WE・LOVE・VGM」のおまけとして、VGMのテープをプレゼントしてしまおう。これは、このコーナー独自のプレゼントだ。

今回はセガ特集にちなんで、なんと『ファンタジーゾーン』をプレゼントしてしまおう。この幸運にあずかる人は、わずか10名なのだけれども、みんなの手紙の中で目立った人には確率が高くなるという、独断的選考を行います。

このコーナーをしっかり読んでくれているアナタだけへの特典ですので、ミンナニナイショダヨ。

希望する人は、アンケート葉書のプレゼントの片隅に、「VGMテープ希望」と書くなり、別の葉書で送るなりしてくれたまえ。

では、みなさん、お手紙待ってますぞ。

（次回はタイトーがテーマです）。

驚異現象101

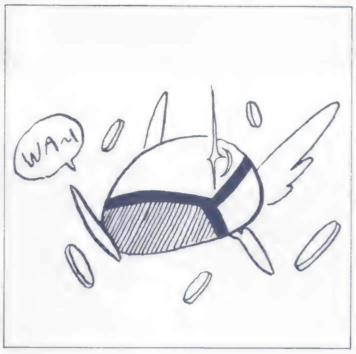
びっくらしてくれる君はいい男です

びっくらめーしょん **14**

ＡＳＯ（ＳＮＫ）でアーマーを揃えた瞬間に、そのアーマーパーツが入っているべきピラミッドを開けるとなぜかその揃ったアーマーの頭が出現する。（螢）

びっくらめーしょん **15**

ファンタジーゾーン（セガ）で基地を破壊せずに粘っていると、敵の攻撃ランクが上がり、普通の人なら地獄を見るであろう。しかし某Ｈ氏曰く、これは〝永久パターン〟なのだそうだ。



びっくらめーしょん **16**

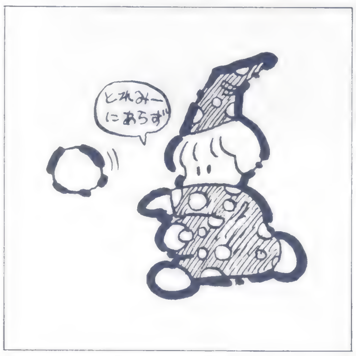
ルパン三世（タイトー）（なつかしいな、このゲーム）で、ドル袋を持って入った瞬間に〝ワープ〟すると、ルパン三世、つまり自分は分身してしまう。この時ドル袋が1つか2つ余分に入ることがある。また、分身の上に重なると敵に触れても死なないことがある。さらにドル袋を持たずにゴールに入って、後ろから警官が来たらすかさず〝ワープ〟をしてみよう。警官はレンガの壁を破ってしまう。

びっくらめーしょん **17**

リブルラブル（ナムコ）で奇跡を起こしてもまれにバシシされない（塗られない）部分がある。この部分にマシュリンがいると、そのマシュリンはチャレンジング・ステージの時もしっかりと動いている。やり方はクロスバシシ（リブルとラブルを直交させて囲んでも中が塗られないことがある。）を応用すれば出来るであろう。ちなみに、この方法でマシュリンを20匹全部残した変態もいるそうな。

びっくらめーしょん **18**

Ｍｒ．ＤＯ（ユニバーサル）でセンターターゲットを取ると、ＥＸＴＲＡモンスターと3匹の子分が出て来る。この時Ｍｒ．ＤＯ、つまり自分は、下方からジグザグ掘りをして、リンゴ（このリンゴは半キャラ分ずらしておく）の所で待ち伏せする。そして3匹の子分が来たらリンゴを落とすのだ。そうすると、たまに子分のアゴが外れ、一定の場所を動いているだけになってしまう。もちろんＥＸＴＲＡモンスターを撃つと元に戻る。



びっくらめーしょん **19**

ドンキーコング（任天堂）は、レベル22の100ｍまで行くと、タイムが400減っただけで1人死んでしまう。このゲームの25ｍワープは有名だが、コピー品のクレイジーコング2では〝ハンマー置き〟という技も見られる。



びっくらめーしょん **20**

クレイジークライマー（ニチブツ）で、〝分身ゴリラ〟とか〝電気看板消し〟といった技は有名だが、これは各々のキャラクターが出ようとする時（出てしまってからでは遅い）に下にさがると、起きる現象である。これをコンドルや落下看板に応用させるとどうなるのであろうか。試した人は編集部まで。



びっくらめーしょん **21**

ワールドカップ（テクモ）で味方がスローインやゴールキックの時、何もしなければプレイは再開されない。腕が疲れたらこの手で休もう。また、1人用プレイで7つのチームに勝つと、〝ＶＩＣＴＯＲＹ〟のデモが2～3分続いてゲームオーバーとなる。

びっくらめーしょん **22**

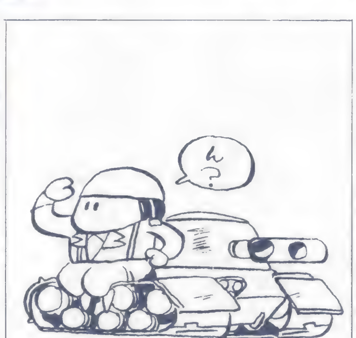
タイガーヘリ（タイトー）で最初にある倉庫(?)に弾を40発位当てると、1万点のボーナスが入る。また、画面上方を撃っていると、時々レーシングカーが画面を横切り、これも1万点だ。

びっくらめーしょん **23**

ＡＳＯで背景をよく見てみると、〝ＳＴ〟や〝ＢＧＭ〟などの文字が隠されているが、これが某同人誌名なのかどうかは知らない。

びっくらめーしょん **24**

フロントライン（タイトー）のテクニックで、〝ワープ〟というのが有名だ。これは、2台の戦車を使って右はしである操作をすると、2台の戦車を同時に前進させることが出来るのだ。この時、地面も一緒にワープさせられてしまうので、砂漠の中に草原を作ったり、川の中に砂漠を作ることも出来るのだ。これを応用して敵の最終基地をとんでもない所に出現させることが出来る。



びっくらめーしょん **25**

スーパーロコモティブ（セガ）で、時々敵の機関車が線路以外の所を走っていることがある。長時間プレイしているとよく起る現象なのだそうだ。

と、今月はネタが尽きたのでこの辺で。君もビデオゲームに関する〝驚異〟を見つけたら、編集部「驚異現象」係まで。

パソコンファイターズ

春も過ぎ、吹き出た新芽も雨露に濡れ、その生き生きとした鮮かな緑に夏の到来が感じられる今日この頃ですが、皆さんいかがお過しでしょうか。などといきなり固苦しく始まってしまったけど、みんなゲーメスト創刊号は買ってくれたかな？ エッ、何？ 僕は友だちのを借りて読んだから買ってない？ おっと、それはいけないねえ。ゲームに青春を燃やすゲーメスターなら1冊や2冊、スカポーンと買っちゃいましょうよ。ネッ

エッ、なになに、これから毎号欠かさず買うって？ うれしいこと言ってくれるじゃないのっ！

それじゃあ、うれしくなったところで、パソコンコーナーを始めるとしましょう。

今回紹介するソフトは、日本ファルコムの『ザナドゥ』と、システムソフトの『SeeNa』の2本だ。どちらもたいへん人気のあるソフトなので、持ってる人も多いことだろう。そこでゲーメストでは、全部とまではいかないけど、ソフトの内容をバッチシ紹介してしまうので期待していてほしい。

おっと、このコーナーで、こんなゲームをとり上げてほしいというソフトがあったら、ドシドシおハガキ下さいね。まってるよ——。

パソコンファイターズ その①

ザナドゥ Level10だ、大研究!!

発表以来、各種パソコン雑誌で人気度1位を独走している『ザナドゥ』。そのあまりの面白さに、寝不足が続いているのは僕だけではないはずだ。リアルなグラフィック、ひとつのレベルでも約50画面分あるマップの広さ、モンスターの種類やパラメーターの多さに代表される奥の深さ。どれをとってもパソコンゲーム史上1、2を争う出来ばえだ。この、ただのRPGとはひと味もふた味も違うザナドゥにはまっている君たちのために今回はLevel10のマップと塔内のマップを公開しよう。(もう解いちゃったよーんという人はハナ歌でも歌いながら読んじゃってね。)

ところで、僕がプレイしたのはFM版なんだけど、PC版やX1版と違って、向いている方向を変えずに移動できないんだよね。これにより操作性の面で少々モンスターとの戦闘が不利になってるんだけど、な～に、がっかりすることはない。FMユーザーに贈るとっておきの裏ワザがあるんだ。それは後に紹介しよう。



塔にたどりつくための㊙マップだよ～ん

さて、次ページのマップを見てほしい。この面で注目すべき所はワープゾーンだ。最初この面に来たときに出るただひとつの洞窟の出口(①)からは左の方にある塔には行けない。(アイテムを使えば別だけど。)そこで出番となるのがワープゾーンだ。

まず、①の出口からトラップを降りて②の通路に落ちればよいのだ。するとワープして③の場所にでてくる。あとはマップを見ながら塔に行けるというワケだ。このとき、そこらじゅうにある、落し穴に落ちて、MattockやWinged-bootsのムダ使いをしないように気を付けてほしい。それから大きな塔の下にある小さい塔はダミーで、入れない。ウーム残念だなあ。

敵モンスターは、生命力100万、攻撃力99万だ

さて、敵モンスターの強さも並でないのもLevel10だ。なにしろ、生命力100万とか、攻撃力99万とかいうのがたくさんいるし、TiIteやDeathなどの強力な魔法がビシバシ飛んでくる。こいつらの攻撃をまともに喰らうと一発で死んでしまうことだってある。

そこで登場するのが今までシコシコためてきたアイテム・Demons RingとHourglassだ。これらを使いまくってひたすらやっつけるのだ。

ただここで注意すべきことがある。それは、Demons Ringを使って姿を隠しても無敵ではないということだ。つまり、戦闘モードに入って敵の魔法が飛んできたときに姿を隠しても、その魔法が当たればダメージを受けてしまうのだ。僕は最初これを知らなくて、Deathをくらって死んでしまったのでありました。(ちなみにCandleを使ってガイコツに化けても死ぬよ。)

おっと書き忘れた。モンスターに、カッパードラゴンとCZ―812CEというのがいるけど、こいつらはマジックグローブを持っていることがあるので、ドラゴンスレイヤーを取ってからやっつけた方がよいだろう。

塔内戦闘開始だ、準備は万全か？

さあ、いよいよこの面でただひとつの巨大な塔に入るわけだけど、もちろんクラウンを4つ持っていないと中には入れないので、全部そろってない人は戻って巨大モンスターが守っているクラウンを取って来よう。そしてここでやっと、今までためてきたアイテムであるMantleの出番だ。

この塔内はかなり広く、またワープしたりするため、すぐ迷ってしまう。そこでゲーメスト読者に

贈るのが次のページの塔内マップだ。それぞれの部屋内に書いてある○で囲んだ教字が60頁にある敵モンスター、アイテムなどの表と対応しているのでよく見てほしい。

さて、ここで手に入れるべき重要な品物は3つ。ドラゴンスレイヤーとバトルスーツ、そして＋7ラージシールドだ。これらはすべて巨大モンスターが守っているのだけれど、ここまで来た君ならこいつらを倒すのはわけないだろう。

そして、その次に重要なものが一番強力な武器、ボーパルウェポンだ。これらの品物を取ったら塔から出て、今までとっておいたマジックグローブを取りまくってひたすらドラゴンスレイヤーの経験値を上げよう。(ボーパルウェポンのそれを上げてもほとんどの敵は一撃でやっつけられるので、あまり意味がない。)

ここで、マジックグローブがないけど、ドラゴンスレイヤーの経験値をもっと上げたいという場合は、いったん戦闘モードをぬけると敵のヒットポイントが復活するということを利用して何回も敵を攻撃すればよい。そうすれば、ドラゴンスレイヤーの経験値はバッチリ上がるのだ。(これをやる敵は、Level9のヤリーカなどがよいが、別に他の敵でも構わない。

さてさて、ドラゴンスレイヤーさえきたえれば、宿敵キングドラゴンを倒せると思ったキミ、君はまだ甘い。実は、キングドラゴンの攻撃に耐えられるよう、防御力を上げる必要があるのだ。具体的にはわざと(でなくてもいいけど)敵の攻撃を受ければ、アーマー(シールド)の経験値が上がるわけだけど、だからといってCZ－8－2CEとかイシイスなどの敵を選ぶと死ぬのでやめよう。

僕はLevel8のワイヴァーンを使うことをすすめる。こいつらに正面をはじめ横、後にわたって攻撃してもらうのだ。(もちろんバトルスーツを着た状態で。)そして、自分のヒットポイントが少なくなったら、あらかじめ装備しておいたRed Potionを使う。これを10回位くりかえせば、バトルスーツの経験値はモッコシ上がるというわけだ。(経験値が増えてあまりダメージを受けなくなったら、もうすこし強い敵をえらべばよい。

最強キングドラゴンとの対決だ！

全ての装備がそろい、Level9にもどるといよいよゲームもクライマックス、キングドラゴンとの対決だ。今まで何日も頑張ってきたのも、この戦いのためなのだ。

ここで苦労している人も多いことだろうと思うけど、キングドラゴンを倒すのはそんなに難しいことではないんだ。そこでまだドラゴンを倒せずにいる人のために少しばかりアドバイスしよう。

まず武器についてだけど、これはもちろんドラゴンスレイヤーを持っていること。そしてバトルスーツと＋7ラージシールド。ここら辺まではすぐに集められると思う。問題のひとつは、それぞれ装備の鍛え方にある。せっかくの武器やアーマーも十分に性能が発揮されないでいては勝てるわけがない。武器、アーマー、シールドとも経験値は最低でも100％以上はほしい。というわけで、鍛え方が足りない人は前に書いた方法などを使って十分に経験値を上げてほしい。

第2の問題は、そのキングドラゴンとの戦い方にある。今までの巨大モンスターと同じようにただ前に進んで体当たりというようなことでは倒せないのだ。(と言いつつも実は装備の経験値などがビンビンに上がっていると、体当たりだけでも倒せちゃうのだ。)そこで必要となるのがキミの頭脳と指先テクニックだ。ここでは僕の使っている方法を紹介しよう。

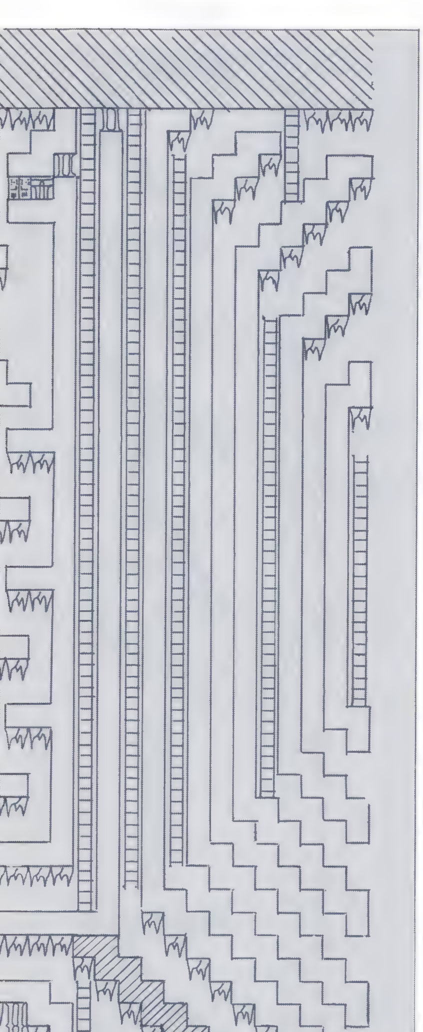
まず、自分は動かないでいて、ドラゴンが近づいてくるのを持つ。そして、ドラゴンとの距離が自分の大きさ2つ分くらいになったらすかさずジャンプするのだ。(大切なのはこのタイミングで、早すぎたり前に出てジャンプすると、キングドラゴンもいっしょに飛び上がってしまうし、遅すぎても今度はその口より吐かれる炎をあびることになる。)すると、ドラゴンは飛び上がらないので、容易に敵の上に出ることが出来る。そのあと

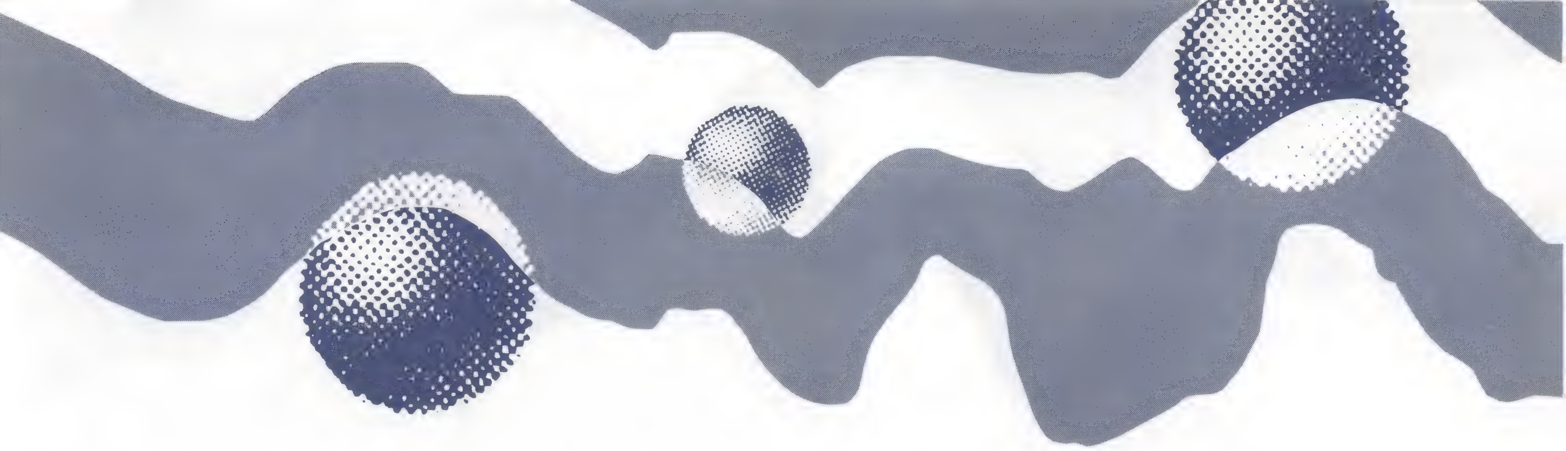
隠れ、金のため方、ワープ、一挙に教えてあげよう

レベル0に隠れアイテムショップがあるのを知っている人も多いと思うけど、出し方を知っているかな？　これは普通にプレイしていてはなかなか出ないんだけど、あることをすると出現するんだ。あることとは……自分で考えてねっ。でもこれだけでは冷たいので大きなヒントをあげよう。それは、「通路が見えなくなったらもどってみよう」なのだ。(ちょっとやさしすぎたかな。)

さてさて、次に紹介するワザも面白い。でも残念なことに、このワザは、FM版のみしかできないんだ。だからPC、X－ユーザーの人は読みとばしちゃってね。

では紹介しよう。まず、キャラクタの能力設定のときに「カリスマ」を50に設定する。ここが大切。(他の能力はお好きなように。)そして、レベル0の隠れアイテムショップへ行く。この時、主人公はお金を持っていない(はず)ので、王様からもらったSpectacles を売りはらって金を得よう。このとき、ひとつ50 g.p.で売れるはずだ。金が入ったところでアイ



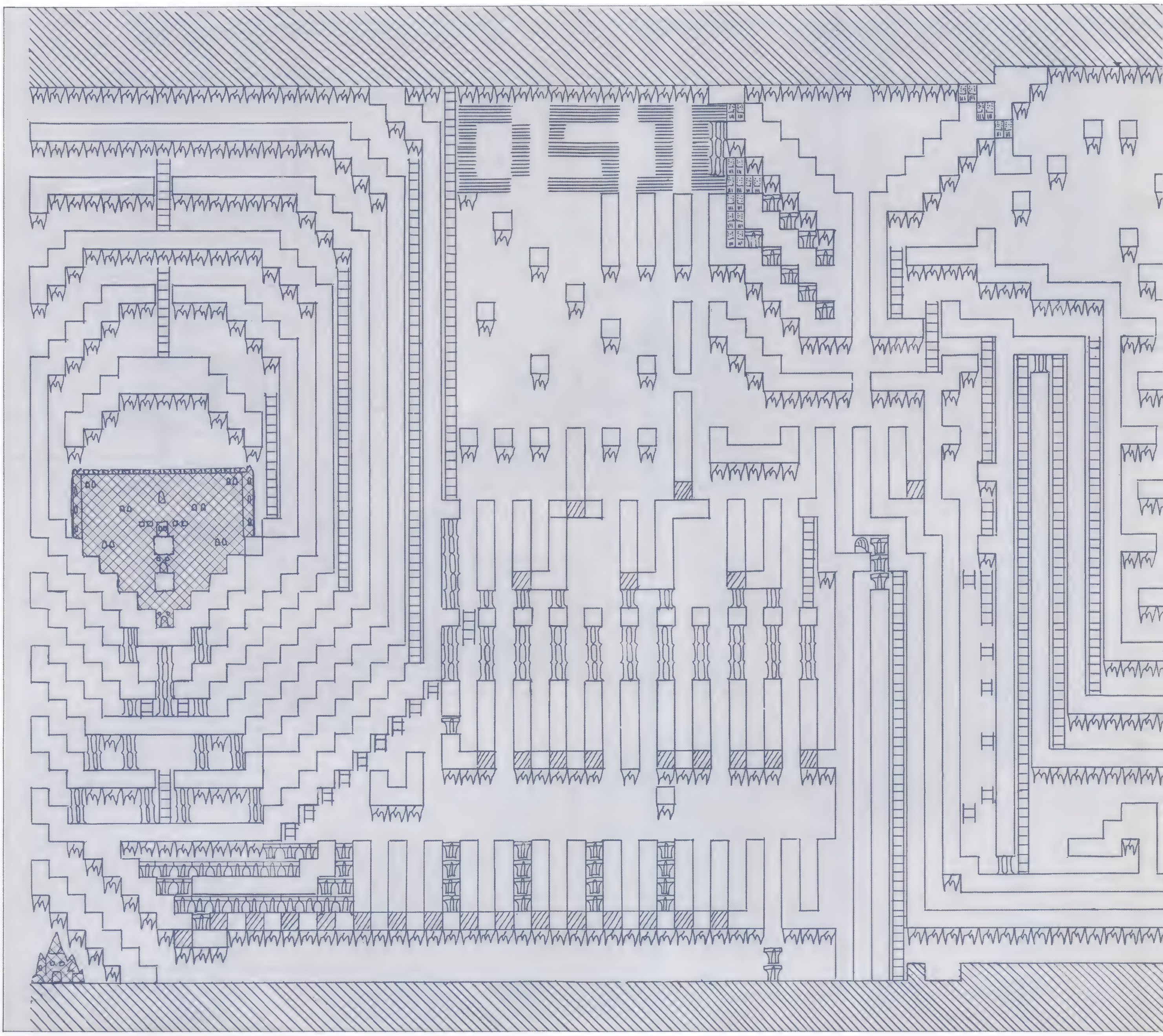


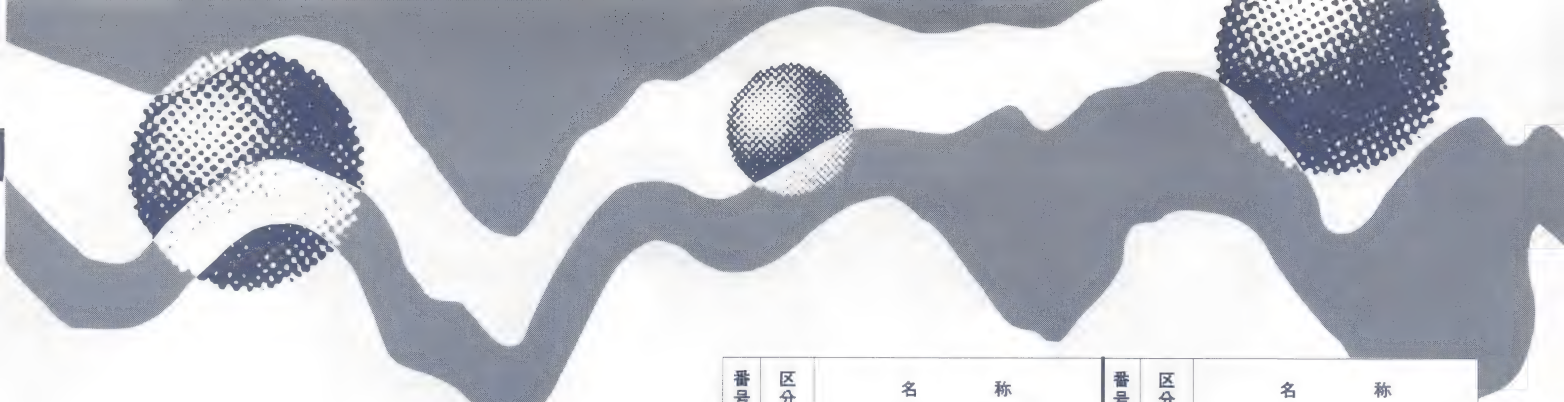
テムを買うわけだけど、ナ、ナントひとつ200g.p.以上するはずのアイテムが25g.p.になっているじゃあないですか。

……ということで、ひとつのアイテムを買って売るたびに25g.p.づつ得をするということになる。これを延々とくりかえせばいくら・・・・・・だってお金がたまるというワケでもそんなヒマなことはやってられないぞ、という人はまずBlack OnyxとFire Crystal、そしてDemons Ringを10個くらいづつ買おう。そして、Level1で食料とカギを買ったら、Black Onyxを使ってLevel9まで、おもむろにワープしよう。(別にLevel9でなくてもいいけどね。)そして、塔に入るのだけど、このときまちがっても下の方の大きい塔には入らないことだ。なにしろこの塔はキングドラゴンをはじめ、巨大モンスターがうじゃうじゃしていて、普通の状態では一撃でやられてしまうのだ。

さて、小さい塔のどちらかに入ったら、Demons Ringを使い、ひたすら前に進もう。(Level9の敵とまともに戦うなんてことは、象とアリンコが相撲をとることぐらいの強さの違いがある。)するとホラ、あるある強力なシールドやアーマー、そしてムラサメブレードまで手に入る。これらを取ったらすぐLevel9にオサラバして、Fire Crystalを使ってLevel1に戻るのだ。

あとは、これらの強力な装備を使えば、ハッキリいって無敵だ。ただし、ムラサメブレードなどの強力な武器は、ある程度レベルアップした状態でないと、使っても敵にダメージを与えることができないので要注意だ。





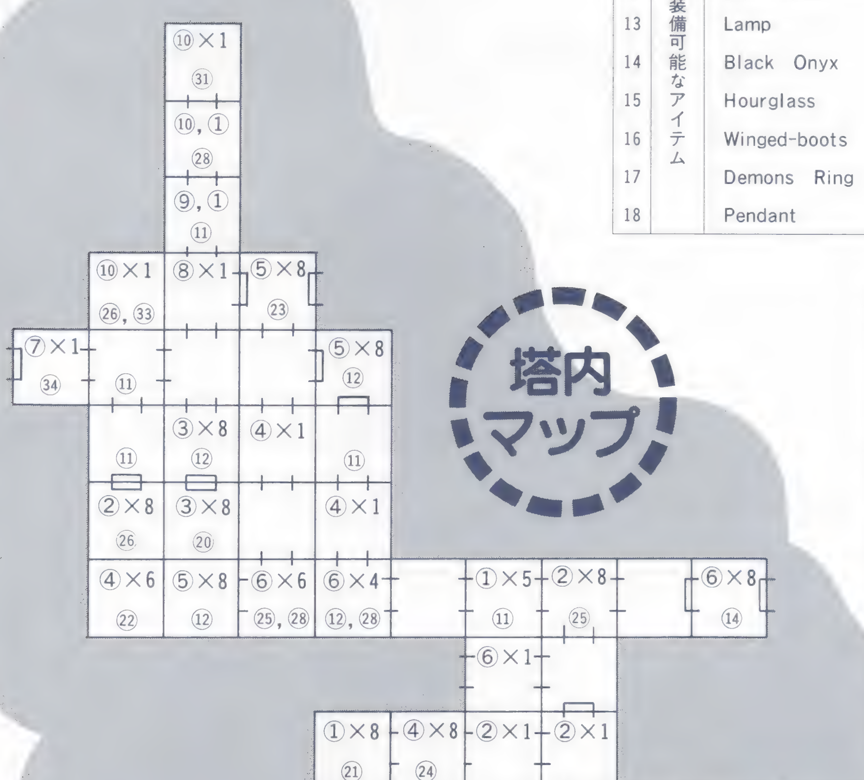
記号の見方

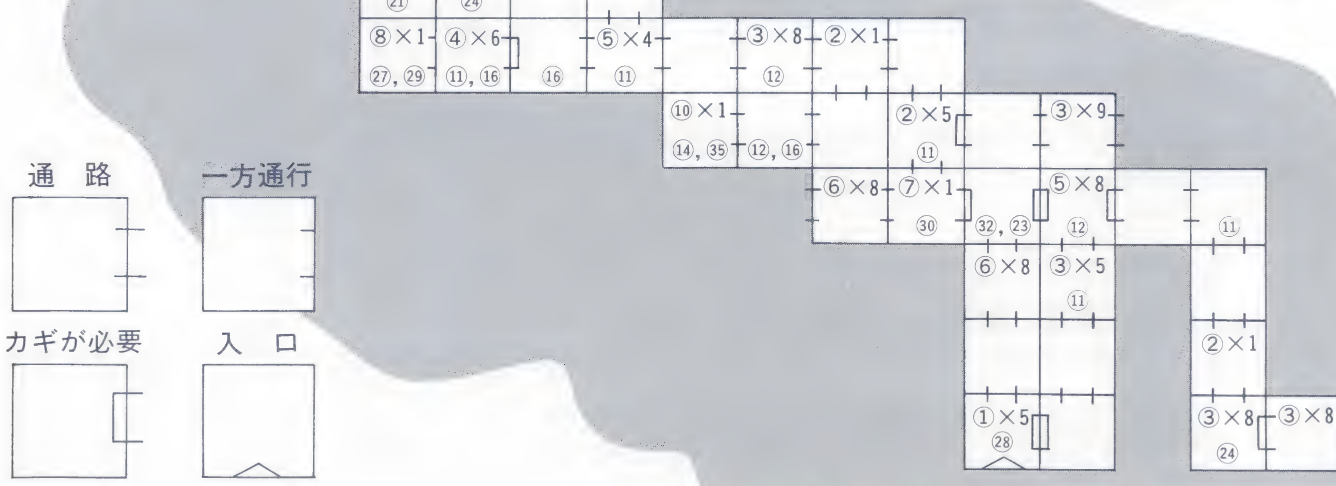
それぞれの部屋に書いてある、〇で囲んだ番号のうち、上の方の番号はモンスターの種類を表していて、下の方の番号は落ちている武器やアイテムなどをあらわしています。(たくさんの種類のアイテムなどがある場合はその中で最も重要と思われるものが書かれています。)

(鈴木)

番号	区分	名称	番号	区分	名称
1	モンスター	Aarakocra	19		Br. Potion
2		Copper Dragon	20	その他のアイテム	Bible
3		CZ-812CE	21		Boots
4		Isis	22		Hammer
5		Medusa	23		Key
6		Sylph	24		Magic Gloves
7	巨大モンスター	KRAKEN Giant	25		Magic Rod
8		GRELL Giant	26		Mashroom
9		KARTTIKEYA	27		Pendant
10		Silver Dragon	28		Potion
11	装備可能なアイテム	Spectacles	29	ウエポン	Murasame Blade
12		Red Potion	30		Vorpal-Weapon
13		Lamp	31		Dragon-Slayer
14		Black Onyx	32	シールド	＋7 Small-Shield
15		Hourglass	33		＋7 Large-Shield
16		Winged-boots	34	アーマー	＋2 Reflex
17		Demons Ring	35		Battle-Suits
18		Pendant			

塔内マップ







パソコンファイターズ その②

SeeNa



三次元感覚にしびれる話題のパソコンゲーム全攻略

発売から3ヵ月たった今も話題の、あの『SeeNa』。

このゲームは奥が深く、今もなお『SeeNa』が解けず、はまっている状態の方もいるでしょう。

そんな方のために、私、JUP阿部が『SeeNa』の特に重要もしくは難易度の高い面を紹介し解説いたします。

まだ未熟者の私のこと、あちこちBugだらけだと思いますが、その点は長い目で見てやって下さい。



重要な意味があるぞ!! このメッセージには―

〝SPOILS NEESA EXTERNAL〟

早速ですが、皆さんはこの英文が何であるか、わかりますか?

まあ、べつにわからなくてもどうってことはないんですが、実はこの英文はゲーム中に出てくるメッセージの一つなんです。

『SeeNa』のキャラの中で〝FRAIL EEL〟というのがいますが、こいつにスピードメーター3目盛り以下程度で接触すると、この英文メッセージが出て来て、ついでにエネルギーが30ポイントもらえます。

そして、このメッセージには、とある重要な意味があるのです。

しかし、このメッセージの意味がわからないからといって、最後までいけないわけではないので、特に気にする必要はありません。

とにかく、このようなメッセージが他にもいくつかあるので、それらを見つけたら、(意味がわかるのならば)最終面クリアの教訓にするといいでしょう。

それでは、主な面の解説をいたしましょう。

1面 MAPPERだけは忘れるな

まずは、だれでもクリア簡単な1面目。

写真の絞りの調子が悪くて見にくいかもしれませんが、最初から持っている物は、エネルギー満たんのTANK2個のみです。

そこで、灰色のマスの中をパーツで埋めていこうというわけ。

まず1面で必ず取らなければならない物は、MAPPERです。

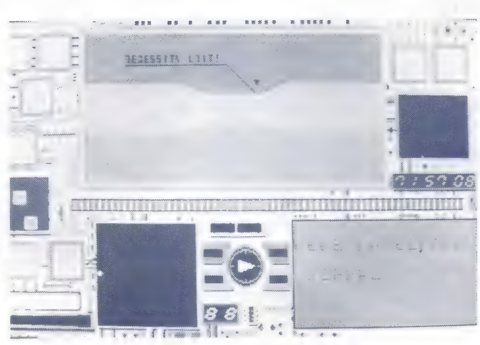
これは、スタート時に目の前にあるUNITがそうなんですが、これをまちがって壊してしまった人もいるでしょう。

でも、あわてない。いちいち自爆してやり直さなくても大丈夫です。

隅々まで行った人ならわかるでしょうが、この面にはMAPPERが2個あります。

とにかく、最終面に行くにはMAPPERは必要不可欠なので、1面で必ず取って下さい。

1面で手に入る物は


1面:よ〜しSTARTだ!

・MAPPER×2
・TANK×2
・ENERGY

出口は1ヵ所で、WARP PORT EASTです。

ちなみに、1面スタート時のタイマーは、"71 59 59"ですから、この時間内に『SeeNa』を破壊しなければなりません。

2面 反応炉を確実に拾え

さて、次は2面目です。

この面では反応炉を確実に拾っておいて下さい。あるとないとでは、だいぶ勝手が違いますよ。

2面で取れる物は
・TANK×1
・FUSION REACTOR1×(REACTOR)
・ENERGY

出口は1ヵ所で、WARP PORT EASTです。

3面 最初の運命の分かれ道

次は運命の分かれ道PART1、3面目です。

この面には、出口が2つあるので注意が必要です。

この面で確実に取ってほしい物は、SHIELD PACとそれを使うのに必要なREPAIR UNITです。

特に、初心者の方はそれらの物がないと、ちょっと生きて行けないでしょう。

3面で手に入る物は
・SHIELD PAC×2
・REPAIR UNIT TIF×1(以後R-UNIT)
・ENERGY

出口は2つで、SOUTH WARP PORTとWARP PORT EASTです。

このように、枝分かれした面で出口を間違えると、二度と生きては帰れないダミー迷路に入ってしまうので、他の面でも気を付けて下さい。

なお、こんな面で迷っていたのではお話にならないので、正解を教えることにしましょう。

3面の本物の出口は、SOUTH WARP PORTです。

出口の名前をよ〜く見てから脱出して下さい。

8面 貯えをもって出発だ

さて次は4、5、6、7面とクリアーしてきた君の運命の分かれ道PARTII、8面目です。

さて、君はここまで来る間に、各面をクリアするごとに、手に入る全てのものを取ったかな?

取らなくていい物もありますが、どれもあった方が便利な物ばかりなので、是非取っておいて下さい。

この面位から、エネルギーが少し、もしくは全く手に入らないということがあるので、TANKをきちんと取ってENERGYは確実に貯めておきましょう。

8面で手に入る物は
・ENGINE-TYPE347×1(以後E-TYPE)
〔2気筒エンジンです。〕

この面はエネルギーはありません。

8面も出口が2つあります。

JUMP POINT WESTとWARP PORT EASTです。

ここで一言。

"おNEWな名前は死を招く"

出口は自分で考えよう。

9面 2つの出口もここまで

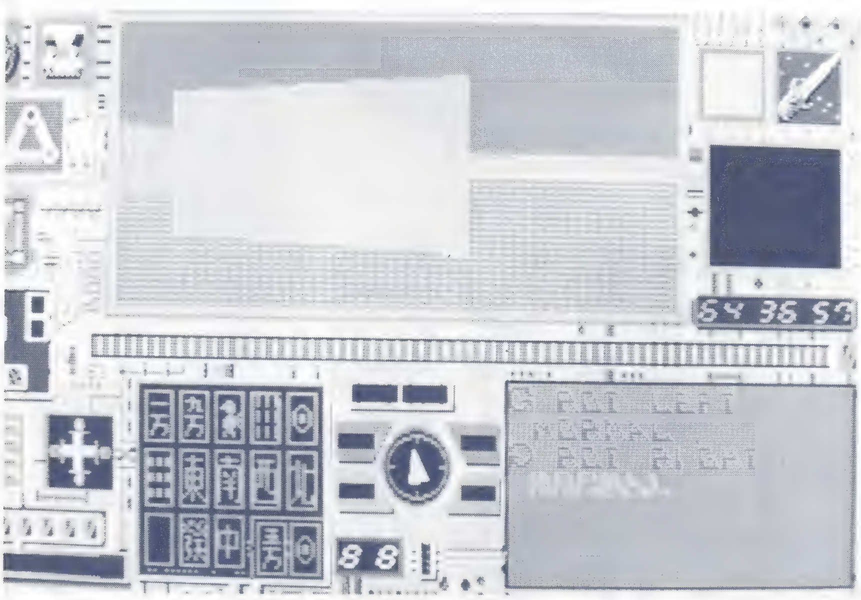
さあ9面目。

やっとこの面へ来た方、一発でこの面へ来た方、喜んで下さい。

ここが最後の運命の分かれ道PARTIIIですよ!

写真を見ても分かるように、この面はマージャンパイの形をした面ですが、ただ遊びで写したのではありませんよ。

この9面には、またも出口が2つあるのです。



9面：右上の剣は何でしょう?

ホッホッホ! また苦しんでいただきましょうか〜。(おっと厳碩さんのくせがうつった!)

そしてSHIELD PACの宝庫でもあるのです。

写真にも写っていますが、この面あたりからROT LEFT、RIGHTといって左右に強制的に回転させせられてしまうトラップがやたらとたくさん出て来るので気を付けて下さい。

それから、この面にはENERGYが落ちていませんから、さっさとクリアした方が身のためですよ!

9面で手に入る物は
・SHIELD PAC×25
・MAUVAIS GOUT×1
・PHO-DRAINERT712×(2番目にいいやつ)

さ〜て、出口が2つの面も、この9面で最後です。

出口はSOUTH WARP PORTとWARP PORT EASTです。

本物の出口がわかりますか? あえて言っておきましょう。

"見なれた名前が安全です"

12面 DISKは上手に使え

やっと来ました12面目。

9面からポーンと3面ほど飛びましたが、この写真のマップは見れましたか?

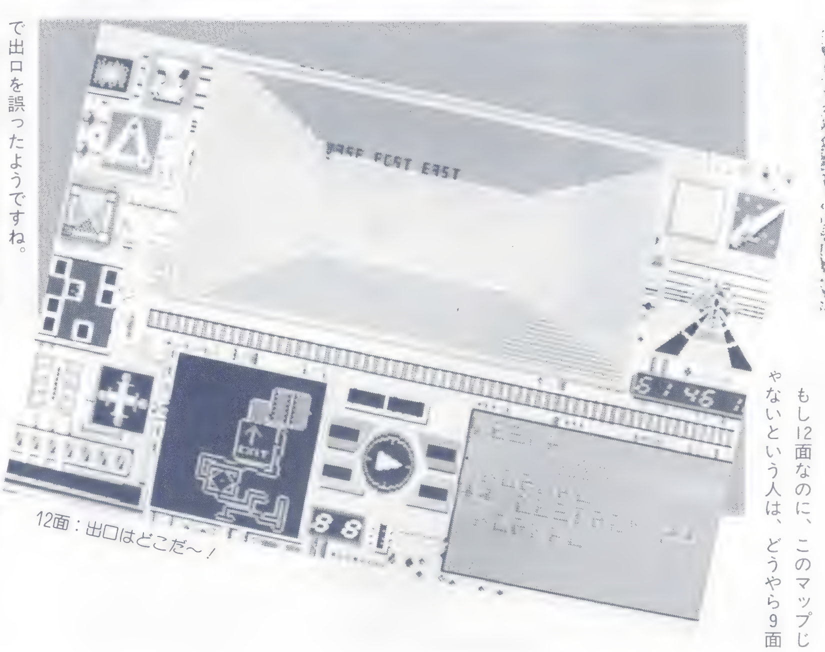
もし12面なのに、このマップじゃないという人は、どうやら9面で出口を誤ったようですね。

まあ、そういう方は気を取り直して、TRY AGAIN!

皆さんは、この写真に写っているパーツを手に入れましたか?

実は、10面で、やっと念願のDISKが手に入るんですよ。

なにせ、このDISKがないとSAVEできないので、お困りの方もいるでしょう。



12面：出口はどこだ〜!

とにかくこの面あたりからは、特に並でない面だらけになるのでDISKは上手に使いましょう。

出口はWARP PORT EAST1つだけなので、安心してWARPして下さい。

ただこの面ではなにも手に入らないので、その点を肝に銘じてがんばって下さい。

13面
これまでの経験がモノをいう

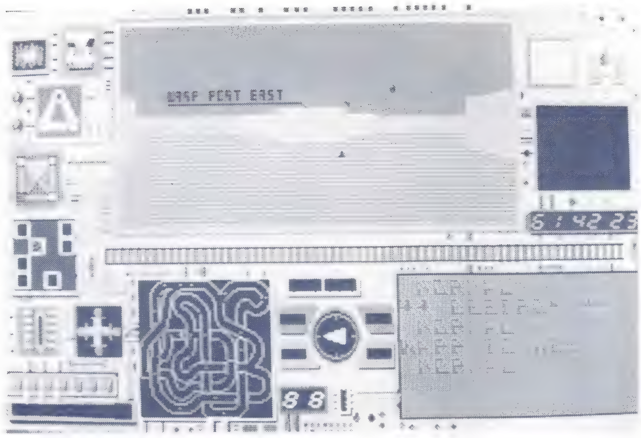
はたして、あなたに解けるか？13面目。

この面は、はっきり言って並じゃない！

しかし、ドット単位のよけができれば、あとは皆さんの腕次第で楽にクリアできるでしょう。

結局、この面は色々なトラップがごっちゃになっただけなので、今までの経験を生かしてクリアして下さい。

13面：くるくる左右に目が回る〜！



13面で手に入る物は
・CHARGER×1
・R―UNIT T―A×1（一番いいやつ）

ちなみにエネルギーは落ちていません。

この面も出口は1つ、WARP PORT EASTです。

24面
さあ、いよいよ終盤戦だ

お次は大幅に面を飛ばして、いっきに終盤戦。24面目です。24面まで来れた皆さんは、13面をクリアしたら、ここまでは結構、楽にクリアできたことでしょうネ。

24面の写真を見て下さい。皆さんはこれだけのパーツを手に入れましたか？

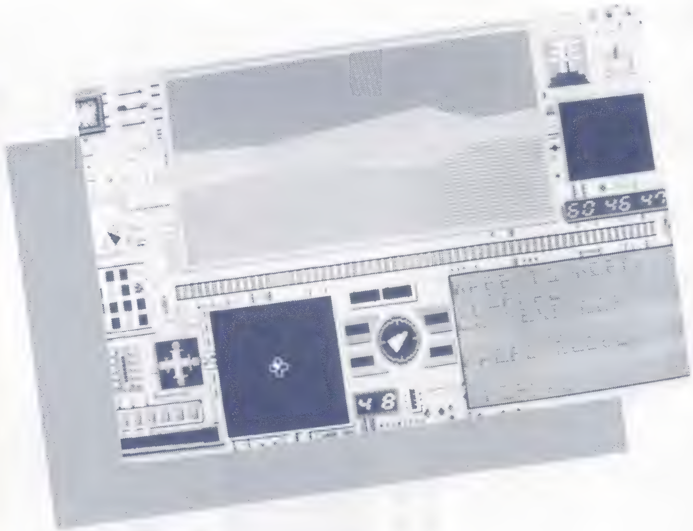
もちろん取らなくても大丈夫な物もありますが、少なくとも上の方に表示されている反応炉、エンジン、ブレーキ・シューは必ず取っておいて下さい。

しかし、エネルギーはこの面にもありません。

それから、KL―NEUM―105は必ず取っておいて下さい。

24面で手に入る物は
・E―TYPE62―A×1（最高級の4気筒エンジン）
・KL―NEUM―105×1（謎の物体。必要不可欠！）
・R―UNIT T A×1（すでに持っているはずです）

そして、この面の出口も1つ。WARP PORT EASTです



24面：十字路だ！　どこから行くかな？

25面
ここで息切れ？

ついにラスト面まで来ました25面目です

この面は写真を見てもわかるように、最初からサギな面です。

さらに、この面もエネルギーはございません。あしからず…。

初めの方である物を取ると、大切な物がほら、写真のようにスカになってしまいます。

取らないように加速して壊してしまいましょう。

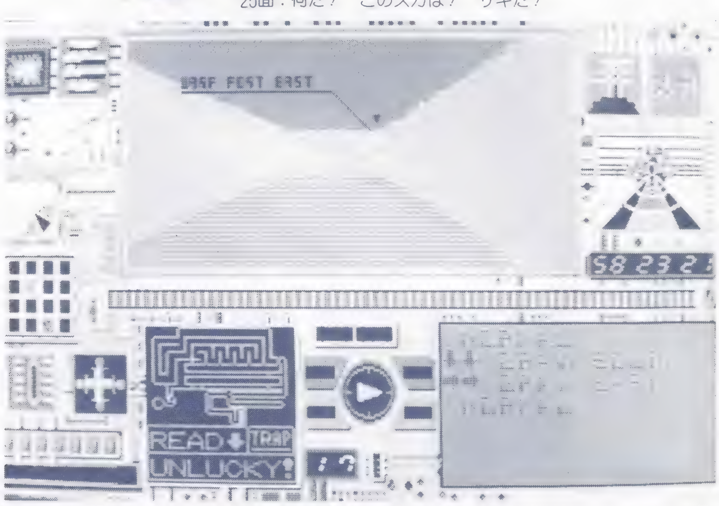
そして下の方にある〝UNLUCKY〟の所に入ってしまうと、出るのは熟練を要します。近よらないことです。

25面で取れる物は
・REACTOR―1×1（一番せこいやつ）
・SUKA×1（スカ！）
・E―TYPE 233×1（1気筒のエンジン！）

1気筒のエンジンは間違えても取らないこと！　さもないと、ほとんど1面の時と同じパワーになってしまいますよ！

出口はただ1つ！　WARP PORT EASTです

25面：何だ！　このスカは！　サギだ！



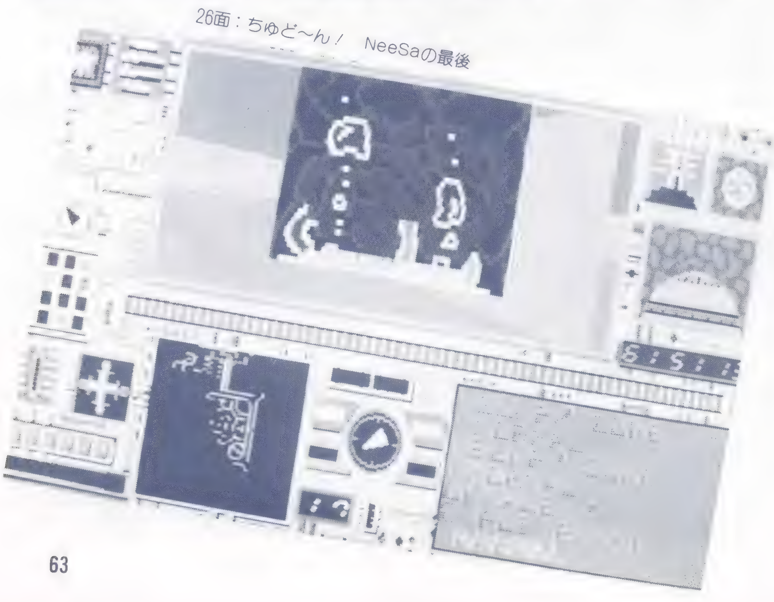
26面
感動の最終画面

ど〜んと来ました！　最終面。26面目ですよ〜だ。

この写真については、もはや何も言うことはありません。

見ての通り、ウルトラスーパーコンピューター「NeeSa」の最後です

26面：ちゅど〜ん！　NeeSaの最後



〝いろいろあるぞ！アイキャッチャー〟

面クリアごとに出て来るアイキャッチャーには、色々な物があります。

♥得する物
・REPAIRをしてくれるタイニャンの絵。
・BRAKE POWERをUPしてくれる反応炉のような絵。
・MAX SPEEDを上げてくれるタルのような絵。

その他にも、PLAY時間を2時間増やしてくれる絵など色々あります。

▼損する物
・エンジン・トラブルを起こす変な字の書いてある絵。
・リアクター・トラブルを起こす、死兆星の絵。

など、特に損をする絵の方がよくそろうようです。

他にも、スカの絵が2種類位あります。

しかし破壊したところで、あなたは脱出しなければなりません。え？　脱出法を教えろ？　ちょっとかんべんして下さいよ～！　それぱっかりは自分で考えて下さい。

さぁて、うまく脱出できれば、感動のエンディングが待っているぞ。

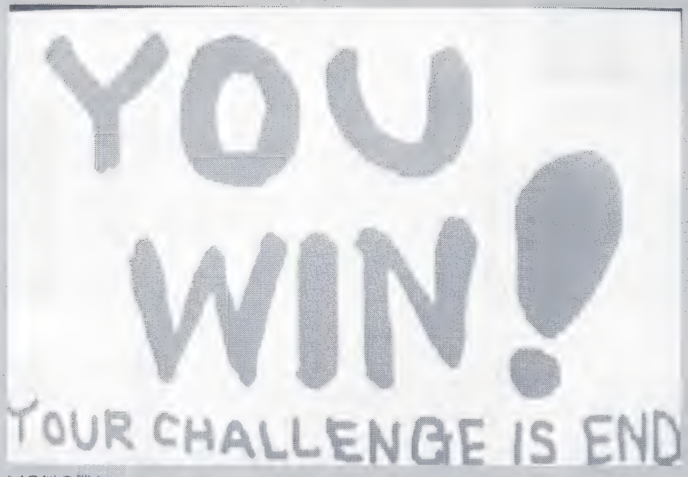
26面（最終面）で手に入る物は
・ENERGY
・MOOCAH×I（謎の物体PARTⅡです）

皆さん、いかがでしたか？

あんまり急いで書いたので、読みずらかったと思いますが、注意して読んで下されば、この『SeNa』というゲームは、はっきり言って簡単に解けます。

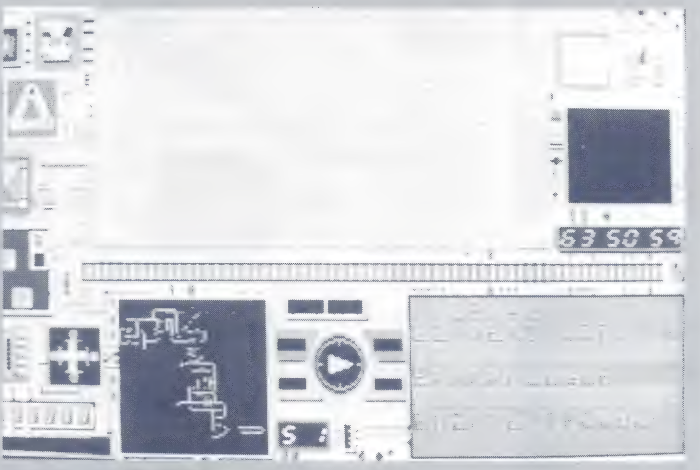
やはり、人間は辛抱が必要ですよ。

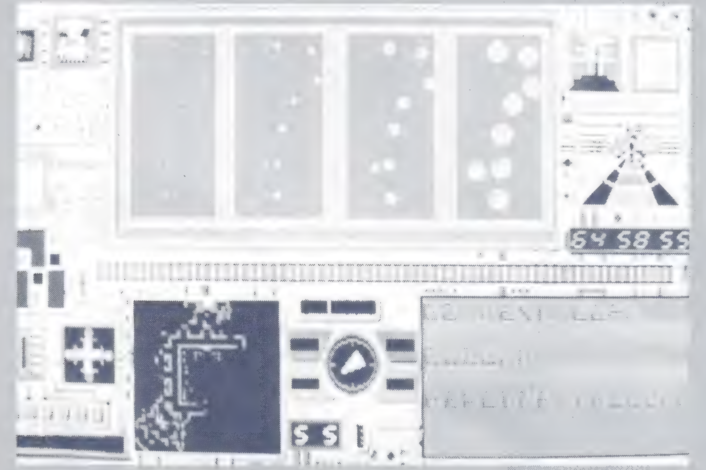
（FAMK―JUPITER）



YOUの勝ち～！


修理完了。


おっとエンジンがいかれた。


なんと死兆星が出た。


べん○ろべ～！　スカ！


DEMOで遊べるって知ってた!?



おわりだよ～ん。

GAMEST INFORMATION

●ためになる最新情報だよ〜ん●

映画をみて明日からまたゲームをしよう



君たち、本日もゲームはやったかな？　もちろん、やったでしょうね。やり過ぎて、頭がボーとしているよ、って？　そういう君達に、頭をスッキリさせる映画を、2本紹介しちゃおう。

東宝東和の配給で、全国の東宝系映画館で公開される「カバリン」と「スペースキャンプ」の2作。

ガバリンのほうは、6月14日からすでに公開中で、試写会禁止という謎につつまれたホラー映画。この映画はパズル・スリラーといって、観客自身が主人公と一体となり、数々の謎を解いていかなければならないんだな。

アドベンチャーゲーム大好き人間にとっては興味津々の映画だ。謎をクリアする度に怖く、しかも難しくなっていくので、隣の彼女に気をとられていると、分からなくなるぞ。

さて、ガラッと変わって、7月19日公開予定のスペースキャンプの方はSF宇宙もの。

悲劇的な打上げ事故の記憶もまだ新しいが、スペースシャトルによって、宇宙旅行が身近な、現実的なものとなったのは事実だ。

アメリカに実在するスペースキャンプにおいて、子供達は宇宙に行くことを「明日海に行く」という程度に考えているそうだ。（本当かな）

この映画では、そんな少年達が主人公で、キャンプ中にちょっとした手違いがあり、何も知らない子供達は宇宙へと…。そこでどんな体験をするのでしょう？　お楽しみ、というという訳。

アーケードゲームやファミコンで疲れた頭に新鮮な刺激を！　ということで、ガバリンとスペースキャンプの紹介でした。

（御旅屋）

キュートなあの娘が君の所に帰ってくる……

タイムギャル（ビクター）



そう、あのタイトーの『タイムギャル』がVHDになって再登場するんだ。プログラムカセットはMSX用とX－1用がある。X－1用プログラムの開発が遅れているため、発売は8月21日ごろとか…。

業務用の発売バージョンではカットされてしまったタイムセレクト機能も入るらしいよ。

レイカちゃんのキュートなアクションが君のマシンで再び…。タイムギャルファンのみんな、期待していいぞ！

（タイムギャル追跡班・螢）

ゲームもして受験勉強もモリモリする君にプレゼント

ブタさんの英語と数学の本



昔の人はいいことを言ったもんですねえ。「よく遊び、たまには学べ」って。オット、間違ったかな？

新声社は「ゲーメスト」だけ発行しているんじゃないんだよ。大学受験生の皆さんに、楽をして合格してもらおうと頭をひねって、つくった本もだしているんだ。

まず『㊙英語暗記するだけ』。著者は井久治久、現役の早大生で構文・文法・イディオム・作文はこれ一冊で十分という自信作。よく売れているよ。定価750円。

次に『㊙英単語－2 3 4』で、著者は井川治久と小貝勝俊。早稲田・慶応突破に必要な単語を厳選。これも750円。

理系志望者には、そのものズバリの『理系数学㊙解答術55』もあるよ。著者は紺野智生、850円。

それぞれ全国の書店で発売中。ぜひ活用してほしい。

もちろん、「ゲーメスト」愛読者（ただし高校生・浪人生に限る）に各5冊（各5人）にプレゼントしちゃうぞ。

じゃんじゃん申込んで下さい。

●ゲーメスト『ブタさんの本プレゼント』係まで。

ゲーメストは君を待っているぞ

ゲーメスト編集部では、編集長と一緒にメーカー取材をする勇敢な読者を募集中です。

複数で応募が来た場合は、抽選とさせて頂きますが、読者代表の取材人は、毎号代わりますので、あきらめずドンドン応募して下さい。

また、君が取材してみたいと希望するメーカー名と、どんなことを知りたいかを短かく記入して下さい。

希望者は、ゲーメスト編集部「メーカー取材読者代表」係宛に、お便り下さい。

ゲームサークル イベント告知版

8月9日（土）、東京・板橋区民会館（和室）において、VG2夏の茶話会が開催されます。

当日は、ゲームメーカーの企画・開発関係の方々をお呼びして、お話しを聞いたり、ゲームイントロクイズ、ゲーム連想クイズ、ゲーム同人誌即売会など、いろいろと盛り沢山な企画をたてています。ゲームグッズもたくさん用意してます。

興味のある方、ゲーメスト愛読者の方はふるって御参加下さい。

なお、参加希望者は左下の「参加希望ちゅど〜ん」の部分を切り取って、無記名の定額小為替（郵便局の人に聞いちゃおう。）千円分と一緒に、左記の住所宛に、お送り下さい。

参加者人数が一定に達しましたら、そこで打ち切らせて頂きますので、あらかじめ御了承下さい。

（当日は、昼食出ますよ〜ん）

詳しくは、ゲーメスト編集部へお問い合わせ下さい。

03（293）9324

担当・植村、おたや。

☆送り先は

〒175　東京都板橋区高島平2の1の7の303　植村方（茶話会参加希望係まで）

★

VG2会合参加希望ちゅど〜〜ん

OLD ゲーム

OLD(古い)というのは気がすすまない。いまも考えるだけで胸が熱くなる。それこそ名機。名機は常に生きている。

覚えている人は思い起こしてよ。あの感動！
知らない君は知って欲しい。
名機の魅力の深さを…。

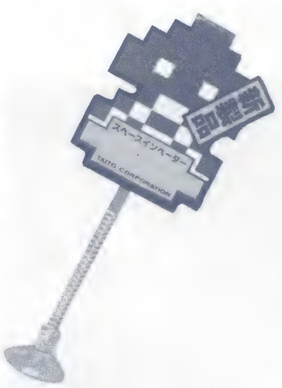
山河悠理

前回のOLDゲーム特集はどうだったかな？　知らないビデオゲームが多かっただろうか。
今回は、君もきっと知っているだろう、メジャーな機種に的をしぼってみた。
世界をビデオゲームの渦に巻き込んだ「スペースインベーダー」。
全米で大ヒットして、アニメにまでなった「パックマン」。
日本で全国大会の機種となって多くのファンを熱くさせた「NEWラリーX」。
さらに、メジャーではないが、一部のファンの心をつかんだ「モンスターバッシュ」。
あ、それから、これら4つのゲームにはキャラクター商品という副産物があった。その写真ものせて、君たちに大サービスするぞ。
では、OLDゲームの世界をゆっくりとたんのうして下さい。



スペースインベーダー
タイトー

空前絶後！という言葉が少しも大げさでなく、ちっとも古めかしくなく文字通り空前絶後の大ヒット作だった



7年前、空前絶後の大ヒット作・ビデオゲームの火つけ役・世……間から不良のたまり場とレッテルをはられたゲーム……とくれば知……らない人はいないはず。『スペースインベーダー』を紹介しよう。

インベーダー退治に熱中してお袋を泣かせたオレ君は無事パスできたかな

一言でインベーダーといっても小・中学生の人は、実際にPLAYした人はあんまりいないと思うのでゲーム内容を紹介すると…。
宇宙から来る侵略者（インベーダー）から地球を守るためにビーム砲が出動した。
——というストーリー展開からも分かるように、あらゆる戦闘ゲームの原点という感じである。
実際のゲーム画面をみると、画面上方に5段×11列のインベーダーが並び、下方にはビーム砲と4つのブロック（トーチカ）がある。いうまでもなく、インベーダーを退治するのだが、インベーダーは数が少なくなってくるにつれて移動スピードが速くなっていく。最後の一匹はすごく速くなるので、狙いが正確でないといけない。



そしてインベーダーを全滅させれば1面クリア。クリアできないと死亡。つまり侵略される（インベーダーがビーム砲の位置までくること）と、それだけでゲームオーバーになってしまうのだ。

一定時間で、画面上方をUFOが横切る。これを撃つと50～300点のミステリー得点だが、この点数には一定の法則があり、最初22発（7発でもよい）を適当に撃ち23発目（8発目）でUFOを撃てば300点になる裏技（?）もあったんだよ。そのあとも14発撃って15発目でUFOを撃つとやっぱり300点になるんだ。

それと、もうひとつの有効な裏技を知っているかな? そう、俗にいう名古屋撃ちこと「不死鳥」。これは、もとはバグだったんだけど、わざと残したんだってさ。どういう技かというと、侵略される一段前にインベーダーがいる時、ビーム砲をインベーダーの前にもっていくと、敵のビームがすりぬけてしまう技なんだ。これを使えば忍耐力のある人はずっとおわらないんだ。

類似品やコピーが出回って それもダントツの一番

バグといえば、レインボー作戦というのもあったね。10点インベーダーを最後の一匹にすると、インベーダーの残像がつながって虹になるというものだが、この10点インベーダーを残すといきなり侵略されてしまうバグもあったね。

さらに、おいてきぼりや自爆などのバグもありました。

それから、インベーダーは類似品やコピー品がかなり多くでまわったゲームでもあるんだ。その数およそ10種類以上。どれだけ、このインベーダーブームがすごかったかわかる。また、インベーダー1万点の解法（名前忘れちゃったよー）という本も出たんだ。どこかの古本屋にいけばあるかもね。



パックマン ナムコ

全米で大ヒットの傑作 キャラクターがとにかくユニークだった

お次は全米で〝大大ヒット〟した『パックマン』だ。パックマンが、ゲーマーの前に姿を現わしたのが、1980年の終り頃。その頃ナムコはキング&バルーンやタンクバタリアンなどを出していたが、この頃はゲームセンターは不良のたまり場というイメージが強く、ゲーム界が暗い色調の中に沈み込んでいた時代だった。

しかし、このパックマンはアメリカで世に認められた、ビデオゲーム第1号といってもいいだろう。なんてったって、キャラクター商品はおろか、アニメまで作られたのだから…。

とまあ、エピソードはこれ位にしてゲーム内容を説明しよう。

敵一匹々々の性格を読んでバッチリ攻撃

まず、操作は4方向レバーのみ!! ボタンがなかったので、レバー操作だけに集中できるのがよかったね。そして、レバーで操作するのは我らがパックマン。パックマンを操作してドット（点）を食べていって、画面上にあるドットをすべて食べたら1面クリア。

敵はモンスター4匹。それぞれのキャラクターを紹介すると…

◆OIKAKE・AKABEE
◆MACHIBUSE・PINKY
◆KIMAGURE・AOSUKE
◆OTOBOKE・GUZUTA

というふうに、それぞれに性格づけされていたのもまたよかった。PINKYなんか、パックマンを挟み撃ちにしようと先まわりしたり、GUZUTAなんか、他の3匹がパックマンを追いかけているのに、1匹だけへんな方向へいってしまったりという、敵なのに憎めないところがあったね。

しかし、パックマンは非情だ!! このモンスター達をこらしめなくてはいけない。4隅に光る〝パワーエサ〟を食べて、モンスターをこらしめよう。連続してモンスターに食いつくと、200・400・800・1600と、点数が高くなっていくので、かなりのボーナス点になったね。

あと、ドットをある程度食べると、モンスターの基地（?）の下にボーナスフルーツが出てくるのだが、先の面に進むと、ギャラクシアンや鍵などが出てきて、（そうか、ギャラクシアンはフルーツだったのか）とは別に思わなかったけど、初めてギャラクシアンが出てきた時はびっくりしたなー。

あと、いちご、りんごの1面、ギャラクシアンの1面、鍵の1面・5面をクリアすると、「コーヒーブレイク」というのがあって、パックマンとモンスターがおもしろいショーをみせてくれるんだ。

特に、2回目にモンスターが自分の服（?）を釘にひっかけてやぶいちゃうんだけど、3回目にそ









の部分をつぎはぎして再度パックマンを追いかけるんだけど、今度は身ぐるみ全部ひっぱがされて逃げていっちゃうのが、すごーくおかしくて爆笑したね。

いろんなデマ情報が流れたのも面白かった証拠だ

それに、このゲームには色々なデマ情報が飛んだりしていたね。鍵のあとはひたすら鍵が続くんだけど、「ぶどうがでる」、「家がでる」など、根も葉もないデマが流れたね。

あと、このゲームにもバグがたくさんあって紹介したいんだけど、ページの都合で紹介できなくて残念。そのうち驚異現象などで紹介するからね。

NEWラリーX

ナムコ

スペシャルフラッグの元凶はこのゲームだ！

1981年に現われた、このNEWラリーXは、前作のラリーXをやさしくしたものなのだ。ここで、前作のラリーXとNEWラリーXを知らない人のために、簡単に比較して紹介してみましょう。

ラリーXと比較してみれば…

1　旗の種類

ラリーXでは、かの有名なスペシャルフラッグ（この旗を取ったら以後の旗の得点が2倍となる）が1本と普通の旗9本なのだが、NEWラリーXにはラッキーフラッグ（残燃料がボーナス点となる）というのが1本あり、スペシャルフラッグも1本あり、普通の旗が8本になっている。

2　レッドカーの台数

ラリーXでは1面から3台で最高8台まで増えるのに対して、NEWラリーXでは1面が1台で最高は7台である。

3　迷路の形・色

ラリーXでは袋小路がたくさんあるのに対して、NEWラリーXではそれらの袋小路に穴ぼこがあいており抜けやすくなっている。その名ごりとして、1・2面の袋小路を書いて比較しておこう。

また、画面の色もラリーXはやや暗めなのに対して、NEWラリーXでは明るい色になっているのも特徴である。

4　レーダー

ラリーXはレーダーにスペシャルフラッグの位置がうつらないが、NEWラリーXでは点滅してわかるというもの。なお、ラッキーフラッグはわからない。

5　VGM

ラリーXでは、どちらかというと暗めの音楽だが、NEWラリーXでは明るくテンポの良い音楽になっている。



こう比較して書いてしまうと、ラリーXが一方的に悪者になってしまうが、ラリーXもビギナータイプというのがでて、レーダーにスペシャルフラッグが点滅したり、1面はレッドカーが2台というふうにラリーXとNEWラリーXを単純に比較するのは難しいかもね。

話がちょっと横道にそれましたが、本題のNEWラリーXへ…。

NEWラリーXヒットの秘密はこれだ

NEWラリーXがラリーXよりヒットしたのは、やっぱり難易度をぐぐっと下げたのが一番に上げられると思うんですよね。これによって、ラ



リーXで、「こんなゲーム難しすぎるよー」という人でも、ある程度いくのでプレイしたりした人がかなりいるんじゃないかな？（私もそのうちの一人にはいります）。それと、VGMも当時の水準としては格段に良かったんじゃないのかな？ また、縦横スクロールも当時としては画期的で、これもヒットした理由として上げられるでしょう。

ラリーX

NEWラリーX

君も知ってるかい いろいろ バグもあったぞ

ここでバグ情報を少し紹介しましょう。

★旗を取る時に、マイカーをUターンさせると、まれに取った旗が残りますが、画面外にスクロールさせるとその旗は消えます。

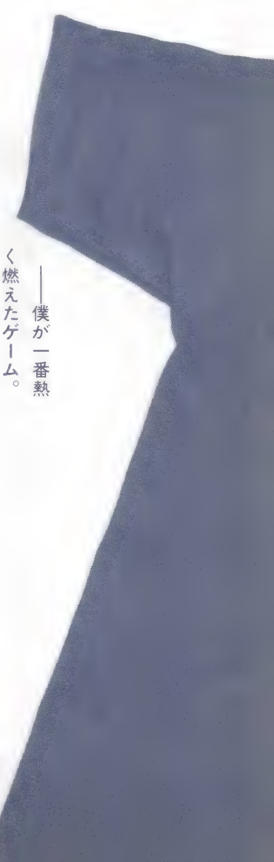
★チャレンジングステージで、燃料がなくなり、レッドカーが動きだす時にLフラッグを取るとレッドカーが停止してしまいます。

ほかにも、迷路外の畑（?）にはいったりするバグもあります。

最後にNEWラリーXがとてもうまい植村伴北編集長に感想を聞いてみましょう。

——僕が一番熱く燃えたゲーム。

このゲームなくして、僕のゲーム人生は語れない。当時はあっと驚いた、あの広大なマップ。しかも見事にできたその迷路の中で、作戦を立てることもできる新鮮さと面白さ。しかもしかも、あの乗りのいい音楽がとっても珍しくて、いろんな替え歌を作詞したもんだ。



モンスターバッシュ

セガ

気分はすっかり スプラッタ感覚 コワーイイぞ

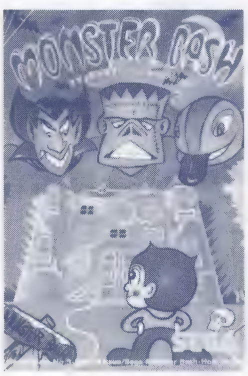
モンスターバッシュといえば、知る人ぞ知る、かの有名な〝一徹〟ということで、前世紀の名人・一徹さんに語ってもらおう。

1982年の夏、地獄のような猛暑が続く中、突然、日本に寒気を漂わせるようなゲームが出現した。そのゲームこそがモンスターバッシュである。

このゲームはバンパイヤー館、フランケン城、カメレオン墓と3つのパターンに分けられており、その3パターンが1つのラウンドになっている。

それでは、その3パターンを、これから皆さんに紹介しよう。





バンパイヤー館

この館には、吸血鬼ドラキュラーと、その子分であるコウモリが住んでいる。

また、この面の特徴としては、まず、画面上に出てくる5本のロウソクを連続してつけると、ボーナス点が入ること、赤・青2つずつの計4つのワープドアがあるということだ。

このワープドアは、敵であるドラキュラーが追ってきて、つかまりそうになった時に利用すると、うまくかわすことができる。

フランケン城

この城には、フランケンと、その子分であるオオカミ男が住んでいる。

また、この面は前のバンパイヤー館に、ロウソクが5本あったのに比べて、フランケン城にはロウソクが1本しかない。

しかし、別に不利になったわけでもない。

その理由としては、バンパイヤー館では、ロウソクに火がついている間しか魔剣が輝かないが、フランケン城の場合は、ロウソクに火をつけると太陽にかぶさっていた雲が動き出し、画面上が明るくなる。

この時に、ロウソクの火が消えても、雲が太陽に再びかぶさるまでは魔剣は輝き続ける。

ロウソクに火をつけたら、すぐ魔剣にタッチして、フランケンをじっくり追いつめろ！

カメレオン墓

この墓には、カメレオンマンとその子分であるサソリが住みついている。

また、この面の特徴としては、今までのドラキュラーやフランケンと違って、画面上から姿を消してしまうことと、3つのカラーチェンジがあり、ここをバッシュマンが通ると、姿を消したカメレオンマンを発見することができる。

さらに、この面で注意しなければならないことは、ロウソクに火をつけ、魔剣にタッチして、スーパーザップをカメレオンマンめがけて発射した場合、たまに舌をのばして、スーパーザップが全くきかない時がある。

この場合には、カメレオンマンが舌をのばして引っ込めてから、すぐにスーパーザップを撃つことが望ましい。

以上で、モンスターバッシュの紹介を終わりますが、このゲームに対する私め（一徹）の感想をひとこと言わせてもらうと…。

このゲームを初めてプレイした時はわずか200点で終わってしまったのだ。このとき、私は（ちきしょう、このゲーム、オレをバカにしやがって）という気持ちになり、燃えに燃え、ついに460万点を突破した。さすがに、この時ばかりはとてもうれしかったネ。

（一徹）



見た感じそのまま、やさしい大船キャロットの店長山本さん。

ゲームが好きだから…だから生まれたＥＣＭ。規則なんて何もない。ただ好きだから僕らは自由、そして仲間。

注目のプレイスポット、大船。ほんのり浜の香り…SEASIDE SPOTね!

東海道線で東京から約45分。大船といえば湘南の香りが自然に匂ってきて、湘南のしゃれたセンスがなんとなく目に浮かんでくるのだけれど、あなたはどうですか。

大船といえば、地名は大抵の人は知ってると思うけど、実際に足を運んだ人は案外少ないかもね。実は、かくいうあゆみも初めてなのです。



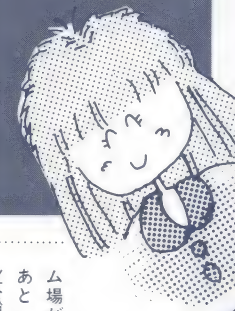
石井クンと後藤クンが黄金の城で対戦中。いつの間にかＥＣＭのメンバーが集まってきたりして…。

ＥＣＭがメーンスポットとしている〝大船キャロット〟はどこにあるか、ワタクシ、迷いました。しかし迷う必要はなかったのです。

予備校の一番手、代ゼミ大船校を目指して歩けばよかったのです。ピチピチした若者の集まる所に、ゲーム場があるのがあたりまえです。あと一歩で代ゼミという場所に、〝大船キャロット〟はあるのです。

この大船キャロット、「勉強しなきゃ」という予備校生にとっては、とてもとても罪なやつなのです。だって、そうじゃありませんか?周囲がガラス張りの明るい店内、やさしそうな力持ち店長、粋な室内装飾、そしてこの熱気、とくれば、やっぱり入りたくなってしまうよね。うん、わかるよ、予備校生諸君、許してあげよう! 悪いのは、そういうめぐり合わせなのだ。

さすがに18、19歳の予備校生らしき子が多くて、なかなかアダルトなプレイスポットかもョ。



潮風の似合いそうなロングヘア 江ノ島とオートバイ… それが会長さん

大船キャロットにもちゃんといるのです。ここをメーンスポットとするゲーマー集団〝ＥＣＭ〟。

（さて、どんな会長さんかな）とワクワクのあゆみも、さすがに、黒い上下服、皮手ぶくろ、背中まで垂らした髪、うす茶のサングラス、とどうみてもハードロッカーのこの人が会長さんだなんて、全くもってぇ! でした。

でも、サングラスをはずした目はきれいで、いたずらっぽいベビーフェイス、なんて口走ってしまいそうな素敵な彼がＥＣＭの頂点を極める会長、野村達矢君なのです。

サブキャップの石井秀範さんと並ぶとまるで親子（? 石井さんがたのもしい感じなのです、ということ）、思わず微笑んでしまいました。けど石井さん21歳、そして会長は20歳、若いキャップ達なのです。

こちら発信局



田口あゆみ

ハイスコア占領! そんな大きな夢から生まれたＥＣＭ。夢から自由が生まれて…

ＥＣＭ、すなわちエクスクラメーション（叫び）の略。

で、どうしてこの会を? と聞くと、その生いたちがまたユニーク。実はメンバーの多く（もち会長も）は、隣にドーンとそびえる代ゼミに通う身だったそう。いつしか大船キャロットの常連メンバーとなり、仲間となり、ＥＣＭとなったわけなのです。でも、〝ＥＣＭ〟って、どうして名付けたの?

「当時、ある雑誌でＥＸＣＨＡＮＧＥＲというグループがハイスコアを占領したことがあり、よし俺も全国のハイスコアボードを占めてやる、と思ったわけ。1人じゃムリだから仲間に声をかけて、ハイスコアボードに名前をのせる時、必ず名前の頭に〝ＥＣＭ〟とつけよう、ということになったんだ」

素敵な目を輝かせて語る会長。なるほど、これがＥＣＭのはじまりだったのか。実際、ハイスコアをＥＣＭで占めちゃったからまたすごい。

「会の規則なんて堅苦しいものは一切ナシ。ただひとつ守ってもらわなきゃ困るのは、スコアをのせる時、必ずＥＣＭを名前の頭につけること…それダケだよ」

なにしろ、会長自身が超多忙人間で、あんまり大船に姿をみせないんだから（住まいは遠いのです）、ましてや〝会則〟なーんてめんどうなことは言いっこなし。

「それと俺の気げんをそこねないってことね」とここでちょっと会長してみる野村さん。ユーモア感覚も抜群。〝ＥＣＭのパワーは会長にあり〟って感じがするくらい、フットワークあざやかな野村さんなのです。

じゃあ、今までの活動ってただみんなでワイワイやってるだけ? と思うとそうでもないのダ。何てったって本を作ってしまった! 正確には『ドルアーガの塔』というゲームの解法を、メンバー全員がそれはそれはがんばって考えたそうで、それをコピー誌にまとめた。それだけではもったいないので、文章も工夫し、売ることにしたのだそうな。他にギャプラスの本なんかも作ったんだって。メンバーみんなでバリバリやり始めたら、ちょっと怖いかもョ。



真剣にプレイしていても、仲間がいるとつい笑みのこぼれてしまう佐藤クンでした。

大船に集う仲間たち 個性派ぞろいじゃ負けないよ

名簿もそろそろ作ろうかな、なんて言ってるけど、あゆみが一足先にちょっぴりメンバーを御紹介。

ゲームはブロックくずしから始めて、完璧に極めた、という会長はみんなもうイメージできたかな。得意はシューティングゲーム、ギャプラス等。

ＺＥＮＪ－こと石井君はスターラスターにメトロクロス、高スコ

撮影：松川由雄

潮の香りとともに大船から from ECM



ECM一同でパチリ。会長の野村クン、ロングヘアーがきまってる！この野村クンのハイスコア・ネームはなぜか『APAPA』だって。
後列左より：後藤、石井、尾藤、佐藤、野村のみなさん。
前列左より：鈴木(保)、和田、鈴木のお3人。

アはさすが。

FISCHERこと佐藤君、ゲームにかける情熱はスゴい。インディ・ジョーンズ、ジェダイなんかまかせて！

Bobby尾藤は佐藤君とは対照的に地道にコツコツタイプ。ドラゴンズ・レアもコツコツしっかりクリア。

伊代好きのIYOこと和田君、うまくて早いけど飽きも早いという天才タイプ。

CHIRICOこと後藤君、戦闘ゲームはお手のもの。

MAKこと鈴木君、眼がちょっと悪いけど、そのためかカンは、バッチリ冴えてるゾ。ASO、ドルアーガも天性の鋭さでこなしちゃいます。

ATARUこと鈴木(保)君はスターラスター、ロボレスなんかバッチリ。

と、ECMらしい素敵なメンバーがそろっています。やっぱりのぞいてみたくなってきたでしょ。

出会いの春、そして別れの春。2度目の春を迎え、夏に向かうECMもまた…

ちょっと悲しいことは、4月も過ぎ、間もなく夏。つまり予備校生や学生だったメンバーたちも新しい生活が始まり、なかなか大船キャロットに集まる機会がないこと。

「また、落ちついたら名簿つくりたいんだけど」という会長も今年から理系の学生さんなのです。

「もともと、ゲームは楽しいからやるんで、それ以上のものは望まない」というのが持論だから、メンバーを拘束するなんてことも決してしない考え。ECMの、まるでキャンパスのような自由なフィーリングは、そういう会長さんの中から生まれてくるのかもね。

そしてそれが、ECMの良さのひとつなのだけどネ。



ECM会長
野村達矢さん

まだまだ鳴りやまないプレイヤー達の挑戦 ECMは今日も最高！

都心から離れた大船、他のゲームグループとのつきあいもほとんどない。摂政こと、石井さんなどは、たまにメンバーを率いて都心のゲームセンターに遠征したりするそうだけど。

では、ECMのメンバーになりたいって時は？（聞いてみましたよ）

「まず大船キャロットの常連であることが基本、そしてメンバー達と友達になって、あとは俺がいいヨ、って言えばOK」

ECMはもともと友達づきあいが土台だからネ。まず大船キャロットをのぞいてみることかな。でも俺と文通して知り合ったって友達になれるワケだし」と、ここでまた会長のこだわりのないとこ、改めて見直してしまいました！

ワザワザ"会員募集"なんて考えないのも、マイペースのECMらしいとこ。ゲーメストとしては今回もまた貴重なめっけ物だったみたいです。

あっと、そうそう、大船キャロットのハイスコアボード、ちょっと一味違うよ。ゲームネームのプレートは、何てったって会長の手描きなんだから。これも絶対見てほしいな。あゆみも、何だか（今日も素敵なグループと巡り会えたな）って、素直に思えました。

キャロット大船店
神奈川県鎌倉市大船2―16―45
0467(47)4814



→大船キャロット店内で、ワイワイガヤガヤと井戸端会議。このざっくばらんなとこがECMなのです！



得意のピンボール"コメット"をプレイする尾藤クンと見守る会長さん。

新装開店

君こそゲーメスト

ゲーメスター大募集!

日本一になるのはだれだっ!



求む! ゲーメスター

目指せゲーメストのコーナーが装いも新たに、読者のハイスコアを募集します。全国の読者が、津津浦浦で記録しているハイスコアを、葉書で申告してもらいます。

各号で名誉の1位になった者は「ゲーメスター」の称号をゲーメストから与え誌上で発表します。

今迄、ハイスコアを出していても目立てなかった隠れハイスコアラーの諸君にもチャンスがあるというわけだ。

「ゲーメスター」とは、真の上級プレイヤーに与えられる称号であり、かつ多大な名誉である。さあ、君も「ゲーメスター」に挑戦してみてほしい。

申し遅れましたが、このコーナーを担当させていただくのが、私め伊渋見(原稿書き)と、魔王…じゃなかった、山河悠理氏です。(あれ? 逆だっけ)どうぞ、今後ともよろしく。

新方式は基準点クリア方式なんだぜ!

今回から募集する、読者の方々のハイスコアは、本誌はさみ込みの葉書を用いてもらいたい。同様の書式ならば、官製はがきでも構わない。書き方は、はさみ込みはがきを参照のこと。

くれぐれも、記入もれなどはないようにお願いしたい。特に感想のところは、ゲーム中苦しかったところなどをチラッとでも書いてくれると嬉しいなぁ。

あと、頭をかかえるのが証人であるが、スコアを出した、お店の店長さん等に、証明してもらえるのがベスト。だが、都合が悪かったりして無理だった場合等は、一緒に遊んでたお友達でも結構だ。(その場合は、編集部から電話で詳しい話を聞くことがあるかもしれません)

ちょっちょっちょっと待ってくれ、まさかまさか10点とか、100点なんていう、たわけたスコアを送ってくるんじゃないだろうね。そんなことをされても編集部が混乱するだけなので、真の「ゲーメスター」を募集するというカッコイイ立場上、各ゲーム別にスコア申請用の基準を設けました。(左頁参照)

ゲーメストの読者の方々はプレイして、この基準を越えたハイスコアを記録して『ゲーメスター』への道をきり開いてほしい。

この基準、ちょっとキビシイかもしれないけど、「ゲーメスター」になるための、いわゆるひとつの試練と思ってほしい。でも、実際そんなに難かしい基準ではないはずです。

そんなこんなで、読者から集められたハイスコアは、確認の上、〆切日(奇数月1日の時点)で、集計されます。誌上では、各号毎でのハイスコア、及び通算チャンピオンを機種別に掲載します。別に1位になれなくても、目立った人には掲載されるチャンスがあるのだ。(うけを狙ってみるのも、また一方法だね)

くれぐれもいっておきますが、この申請でJ・A・D・O(永久パターン、器具使用)や、イ・カ・サ・マ(ウソスコア)は通用しません。しょせん、そんなものはウソなのだから、結局バレます。編集部では入念にチェックします。あとで発覚した場合は、名前が載った分恥をさらすことになりますよ。(おみゃーら、ゆるさんだぎゃぁ)

さあ、「ゲーメスター」に挑戦してくれ!

ここまでわかったなら、早速ハイスコアを狙って、「ゲーメスター」を目指してくれ。ハイスコアを狙ってプレイするときは、申請用紙を持っていくのがいいね。

もしかしたら、何カ所かのゲームセンターに申請用紙を置いてもらうようになるかもしれません。

さあ、初代ゲーメスターになるのは、誰だろうね。

あ、それから、よかったら君の写真も送ってくれたまえ。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　　) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□ □□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア	, ,	PTS.	月　日	達成	
面数等					
備　考					

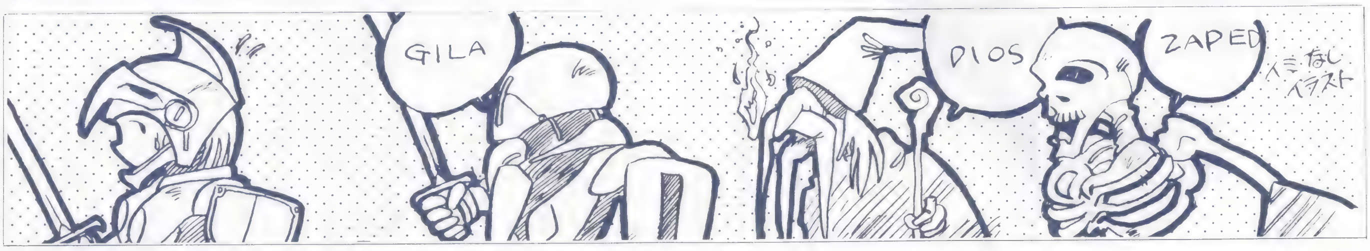
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

キリトリ線

氏　　名		スコアネーム		
住　　所				
電話番号	(　　)	年齢	才	男・女
感　　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証 人	



基準スコア大発表

以下は「ゲーメスター」への募集基準スコアです。くれぐれも、このスコアをクリアしてから申請してください。

機　種	点　数	備　考	機　種	点　数	備　考
ASO	200万	全面クリア	カルテット	10面	1P、1COIN
ファンタジー・ゾーン	800万	3機設定	強行突破	50万	全面クリア
ダーウィン4078	50万		ハングオン	3000万	ゴールイン
スクランブル・	50万		セクションZ	20万	
フォーメーション			ガンスモーク	100万	全面クリア
闘いの挽歌	5万		RF 2	20万	ゴールイン
魔界村	2周目クリア		陸海空	30万	
スカイキッドDX	30万	1Pのみ	スーパー・	6面	
トイポップ	2万	1P	スティングレイ		
	4万	2P	インディ・ジョーンズ	70万	3 LIVES
ホッピング・マッピー	6万	全面クリア	メジャーリーグ	1試合終了	1COIN
マンハッタン24分署	10万		スターラスター	2400	アドベンチャー
スペースハリアー	3300万	1COIN	忍者じゃじゃ丸君	10万	
ロボレス2001	80万		ペーパーボーイ	10万	イージー
黄金の城	35万			20万	ミドル
ワンダーボーイ	30万			30万	ハード
怒	100万	1COIN	ハレーすい星	300万	
アーガス	7エリア		モトス	200万	
ファイナライザー	200万		スーパーデッドヒート	1000万	
ゲットスター	40万				

〃ゲームスターズ〃ハイスコア募集要項



一、清く正しく美しく
くれぐれも、正当プレイでゲームプレイヤーとして恥ずかしくない姿勢でハイスコアに臨(のぞ)みましょう。

二、条件を満たすこと
ゲーム別の基準スコア以上を取った上で応募してほしい。「ゲーメスター」は、楽になるれものではない。

三、必要事項を記入せよ
申請用紙には記入もれがないようにしましょう。

四、〆切に間に合うこと
奇数月1日必着のこと。

ゲーメストのハイスコア登録は、W(ダブル)チャンス

個人別のハイスコア申請の仕方、みんな分かってくれたかな？

前号（5月号）に載っていた、ゲームセンターのハイスコアについて、ゲーメスト編集部でもいろいろと協議をしてみたんですが、最初のうちは、ただゲームセンターのハイスコアを載せるだけだったら某誌のマネになるから、とか、個人別を載せるんだったらお店のハイスコアはいらないよー、とかの意見が上がり、一時は個人別のみという意見に落ち着きました。

ところが、読者の皆さんの中には、せっかくすごいハイスコアを出せたのに、はずかしいから、又は面どうくさいから送らないよーなんていう人が出てくるのではないか？という意見が強く出たんです。そう言えばそうだ、それでは、一挙に両方載せちまおうということになりました。決定です。

創刊号が発行されて以来、数多くのお店の店長さんからお電話を頂きましたが、申訳ないことを致しました。

掲載希望のお店の方は、御面倒ながら、また改めて御連絡頂きたいと思います。

読者の皆さんの中でも、ぜひとも、このお店のハイスコアを載せてほしいと思っている人がいましたら連絡待ってますねー。

（植村伴北）



SHIKU NER コーナー

おもしろくて燃えたたせるようなゲームを待ってます

●山河悠理



オールドゲームコーナーや業務用の必勝法やファミコン攻略を手がけている山河悠理です。

知っている人もいると思うけど、私の本名は有田吉文といいますが、ゲーメストではライターネームなどを山河悠理で統一させていただきますので、以後よろしく。

いちおう、ピンボールなどをふくめてゲーム歴12年。ビデオゲームもテニスゲームの頃からやっています。

いままでの主な経歴は、タイトーの関東大会では第3位（ほとんどJADOの大会）。ナムコの東京大会ではゼビウスで1位（ノーエブリーで200万）。

得意なゲームはリブルラブルB-103回（ノーエブリー、700万）、エグゼドエグゼス1000万（全国で一番のり）、ギャプラス1000万（同じく全国一番のり）。その他古いゲームならだいたい得意です。

最近のゲームはメーカーがファミコンに力を入れ過ぎているので、ちょっと……。ただし、ファンタジーゾーンやスクランブルフォーメーションがけっこうおもしろくて、はまってますね。

そこでメーカーの皆さんに一言。

業務用をファミコン用に変身させることも大事でしょうが、もう一度初心にかえって、燃えたたせるようなゲームをつくって下さい。待ってます。

コードネームはJUP 気軽に声をかけてネ

●阿部利彦



初めまして。阿部利彦です。あまり知られていませんが、自分を含める3人でつくったゲームサークル

私がかの有名？伝説の覇者です

●宮崎一徹



私が元全日本ゲーム界の総括者であった宮崎一徹です。（エヘン）。私のデビューはブロック崩しから始まった。

当時は、まだふけた小学生だったが、ゲームに関しては一般プレイヤーに対して、自分がそれをはるかに上回る天才的な能力をもっていたことは言うまでもない。（なんという自信）

その後中学生となり、ドンキーコングやクレイジークライマーなど、いろいろなゲームで栄光を手にしたこともあった（のです）。

とにかく前の私は、今の私に比べてゲームに対する〝執念〟というものを持っていたが、今の私には、なぜかそれがない。が、また、いつか栄光をつかんでみたいと思う。（まだ私は若いのだ）

前マニアの僕ですが…

●FZ昭仁



はっきりいって僕はファミコンがきらいです。もともとゲームというのは、アーケードがはじめですから、あまりファミコンは好きになれません。

ひとむかし前は、毎日ゲームセンターに行って、アーケードをやっていましたが、金がなくなってきたり、やる気までなくなってしまったのでマニアからは、今はおりています。

ちなみに、ひとむかし前はNANI-SORE®という名で出てました。

"FAMK"に所属しています。私のコードネームはJUPです。
FAMKは約2年程前に発足して、その後VG2に加盟し、今は会員数約20名に増えています。
ところで、私のゲーム歴ですが、たしか小学校3年生の頃でしたか、あのタイトーのスペースインベーダーが出て何ヵ月かたったころ、ある友人に誘われて遊んだのが初めてだったと思います。
結局のところ、私は小3のころ、コンピューターに興味があって、その時ゲームの面白さを知ったのですが、もしコンピューターに興味がなかったら、今の私はなかったでしょう。
現在17歳、東京は墨田区に生まれ、千葉県の我孫子市で育ってはや15年。ただ今、千葉市内の某私立工業高校の3年生。
進学を控え、ピリピリしている今日この頃です。
皆さんも、ゲームをするのもいいですが、なにか本当の趣味と言えるものを見つけて、目的を持ったゲームプレイヤーとなって下さい。
変な自己紹介になってしまいましたが、これからもどうぞよろしく!
なお、もし千葉県内のどっかのゲーセンで"JUP"のNAMEを見かけたら、気軽にお声をかけて下さいな!

YORO COR

ヨロシク

ゲームはたくさんの友達をつくる

●大和和大

初めまして、大和です。僕は現在FAMKに所属しています。そのFAMKに入るきっかけをつくった人は、あのガンセキ氏と会長のK・S君で、この2人と知り会うきっかけをつくったゲームはドルアーガの塔やスーパーパンチアウトでした。
最近の中高生は同じ学校以外の友達はあまりいないようだけれども、僕には学校の友達よりもたくさんのゲームの友達がいます。(けっして学校の友達が少ないんじゃないよ)。年齢の方も、小学生から社会人まで様々で、みんなとてもいい人ばかりです。同じゲームに熱中していると、初めて会った人でも、どうも気があっちゃうんだよね。
そんでもって、今燃えているゲームは、ファンタジー・ゾーン(1千万ちょっち)とASO(現在特訓中で、やっとこの前、じょじょ・ぜぜ面をクリアした)、です。
僕のゲームレベルは並よりほんのちょっち上ってぐらいのものでしかないけれど、ゲームが好きだという気持ちは特上だと思う。よろしくネ。



イラストは即日一手引受けのつもり

●斉藤智晴

「もしもし」「はいはい」「厳碩ですぅ…」「おー、どーもどーも」「あのねぇ、斉藤イラスト頼みたいんだけどぉ」「なんの?」「××と○○あと△△の奴、全部で10まい……サイズは○△×でね」「ふんふん、で、いつまでに上げるの?」…明日まで…」「……ちょっとよく聞こえなかったけど…」「あ・す・ま・で」
という、頼んだ翌日キレイな仕上り、DPEイラストレーターをめざす斉藤です。
若いみそらを、何の因果でこういう青春をすごさにゃならんのか(じょーだんですよ植村さん、あー仕事はたのしーなー)。まぁ、こうなってしまったらゲーメストがつぶれるまで共に生きるカクゴはしましたから、せーぜー長生きして欲しいですネ。





浪人生だけどガンバルゾー

●長崎智久

パリーンとどこからともなく登場した浪人生、長崎智久でーす。
本当ならライターに専念したい人だけれど身分が身分だけに…。
と、いうわけで、大学に入るまでゲーム活動を自粛することにしました。でも本誌にはしばしば登場するからよろしく。
ファンレターは編集部、長崎宛へ。全国2百万の受験生諸君(大学はもちろん、中学や高校やその他の受験生諸君も含めて)、僕と一緒に来年は笑えるようにがんばろう!!

40円消費コーナー

40円握って
ハガキを書けば、
今日も一日
パラダイス!!
なあ～んたって、
ここじゃ君が主役
なんだもんねえ。

ゲーメストアイランドなんだゾ!!と

やっほーい!! 創刊第2号だよーん。創刊号の反響がすごくって、毎日々々たくさんのお便りの山にうずもれて、うれしい悲鳴をあげる私でした。

レポート用紙18枚のお便りをくれた栗原くん、プレゼント応募ハガキのアンケートで、このコーナーが一番おもしろかったと書いてくれた石原くん、それからゲームセンターの方々、甲府のニュースターの畑さん、ゲームセンター・ダイエーの店長さんなどから特別の励ましのお便りをいただき、勇気づけられました。他にもお便りくれた皆さん、本当にありがとう。

では、オタヤンこと御旅屋がお相手する「オタやんのおタヤリコーナー」(!?)の始まりでーす。

お相手 御旅屋喜久

大反響だぜ!! 創刊号は!!
――お便りのラッシュだ!!

☆4月20日(日)晴れのち曇

隣り町から友達が来た。そして山形の中心街へと出かけた。友達が本屋に行こうと言ったので、僕は何となくついていった。

僕がフレッシュジャ○プ(ちなみにこれは原文のままです…御)を見ていると、友達が何やらゲームについて書いてある本をみつけた。それがGAMESTだった。

僕はその本を見て、思わず買いたくなったが、SKY・KIDに100円、スペースハリアーに200円使って、持ち金は0円だった。しかし、偶然にも友達に1000円貸していたので350円ばかり返してもらい、GAMESTを買おうとした。

その時、友達が「この本も一緒に買ってきてくれ」と言って本と金を僕に渡した。その本は恥ずかしい本だったが、僕はイヤと言えずにレジに行った。レジのおっさんが冷たい目でチラッと見たので、目をそらして時計を見ると、12時15分なのであった。

今日もよい1日であった。

――これが僕とGAMESTとの出会いです。

(山形県 佐藤芳明君)

★日記調に書いてくれた佐藤君でしたが、友達に言っといてください。――その本私にください――(どーせ私はスケベだよ!!)

☆ゲーメスト創刊おめでとうございます。早速読ませて頂きました。私も常識ある(?)一読者として少し感想を述べさせて頂きます。

まず、この編集方針は正解だったと思います。攻略法に関しても行き過ぎることなく、いい点をとらえているのではないでしょうか。特に「どうしてもうまくなれない人のために…」というような記事は、うまい人、下手な人にかかわらず、いい記事であるし、また、それが「攻略法の原点」だと思います。

現在、多々あるファミコン雑誌は、数々の裏ワザと称される、本来はプレイヤー個人が見つけ出すものや、プログラム自体のバグなどを満載しており、そういったものの数で売り上げが左右されてい



ます。

ここで言いたいのは、GAMESTは売り上げ本位という考えで作って欲しくない、ということです。この点は創刊号を読ませて頂き、安心しました。つまり、売り上げとは、本としての価値、おもしろさを測るものではないのですから。そういったものに左右されず、初心を貫いていって欲しいですね。

（岡山県　AND&安東君）

★なかなか力の入った御意見ありがとう。我々編集部も「皆さんに喜んでもらえる本作り」をモットーにがんばっていくつもりです。売り上げはそれに続くもの…と信じています。

☆こんにちは。僕はある所に住んでいる、VIDEO GAME大好き青年です。GAMESTってとてもおもしろいですね。いつも僕は、雑誌は本屋で立ち読みするか、友達のを学校で見せてもらうことにしていたのですが、GAMESTがゲームセンターに置いてあったのを見て、思わず買ってしまいました。

突然ですが、創刊号で「INDIANA JONES」が載っていましたね。僕もあのゲームが大好きなんです。トロッコのスリリングな感じがたまらないし、ちょっと危険だけど、鉱山の中を全部歩き回ってみるのも楽しいですね。

では、これからもがんばって下さい。

（千葉県流山市　柏のJONES君）

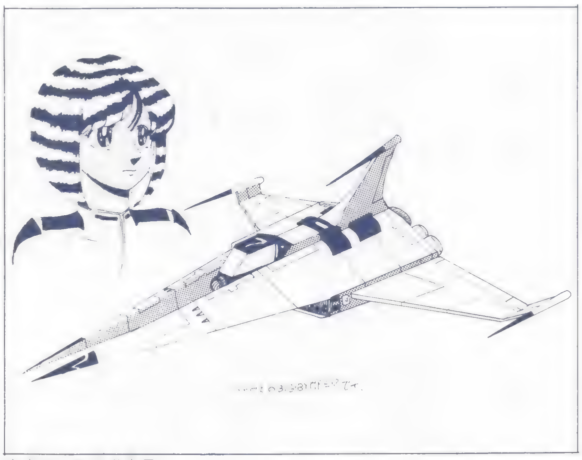
★げえめすとだけは、たちよみですませずに、きちんとまいごうかいましょう。

☆こんにちは!! 見ましたよ「GAMEST」!! 最高ですね。4月19日創刊だったけれど、こっちは少～し（ほんとに少し）田舎なので、4月22日に3日遅れで発売されました。カラーがものすごく多く、内容もわかりやすいし、GAME紹介の説明もかなり詳しくって、ホントにGOODな本ですね。必ず私は絶対に友達に勧めます。必ず!!……。

毎回の発行を楽しみにしていますので、編集部の皆さんも、がんばって良い良いGAMESTを作って下さい。少し遠いけど、広島から応援しています。

（広島県　佐久間保臣君）

★いやぁ～、うれしいねえ。こういうふうにほめられちゃうと、調子にのって広島まで遊びに行っちゃうよ!!


東京都　和田道忠君

☆さて、20日の昼間、僕が某書店で何気なくコンピューター関係の雑誌を眺めていたら、ふとそこに一風変わった表紙の雑誌が置いてあるのに気がつきました。

手に取って見ると…あ～!! オンギ～!! びぐばらぶ～!! あちょえ～!! ひひ～ん!! なっ、何とそれはGAMESTではありませんか!!

僕は早速、表紙をめくり、最初のページを見てみました。…「うぎあえ～!! 背広を着た植村さん（編集長です…㊞）の写真が載っているっ!!」。そして、次のページからパラパラッ♡とページ送りしていくと…「や、や、やったあ～～! すんごいビデオゲームの特集!! これこそ僕が永年求めていた雑誌だっっ♡わおっ♥」

僕はかつてこれ程までに面白い雑誌は見たことがありません。そして、これ程までに感動したことはありません!!

中身は編集部の人達が協力しあった記事ばかりで、あたたかみが十二分に感じられました。（ちなみに、ほとんど協力してないヤツもいるゾ!! 別に誰とは言わないけど。ねぇ、○○さん!!…㊞）

そして、僕がこれを読んで一番うれしく思ったのは、自分の手紙が載ったことです。本当にありがとうございます!!

（千葉県　日比野雅弘君）

★これからも楽しいお便りどんどん下さいね。どんどん載っけちゃいますから。

メーカーだけがエライ訳じゃない…も仲間なんだぜ

——メーカーからもお便りが!!

☆前略。GAMEST創刊おめでとうございます。SNK第一企画課、「怒－IKARI」開発担当の尾畑です。創刊号は楽しく読ませていただきました。どうもありがとう。

しかし、唐突に申し上げますが、「ゲーメスト探検隊」の記事、お店の地図がないので、どこだかわからない。東京人であることを条件とした記事は親切じゃないと思います。

「VGM大賞」ですが、わたしは個人的に「魔界村」のネーミングBGMが好きです（関係ないか）。

これで、開発時に資料に出来る本がまた増えたわけだと、喜んで読んでみたものの、「ゲーメスト探検隊レポート」と「プレイランドツアー」が同じような企画なのでがっかり。こういうものは、ひとつにまとめたほうが良いと思います。

全体的に良く出来た内容を持っているので、コピーして資料にするのに大変便利だと思いました。

ただ、注文を言うなら、ゲームの紹介と必勝法を記載するだけなら、他のゲーム関係の雑誌となんら変わりもないので、出来れば、ゲームを作るということについて、開発ではなく、プレイヤーの立場から考えて行くような企画があると良いと思うのですが。

ゲームの評論雑誌が多過ぎて、読者も「あーおもしろかった」ですませてしまったとしたら、ビデオゲームはそれだけのもので終わってしまうような気がして、恐ろしい。

ゲームがくだらない、ごく低俗なお遊びとしての評価しか受けないのは、開発する側の問題もさることながら、ごく一部のプレイヤーの態度にも問題があると思うとしたら、それは開発という立場から見たおごりだろうか。

だれもが、もっと面白いゲームをプレイしたいように、もっと面白いゲームを作ってみたい。たとえそれが、ひとにぎりのプレイヤーを対象としたものであっても、もっと知的な完成されたゲームを開発してみたい、と。

思わず真面目に書いてしまった（ほんまかいな）。

たかがゲームじゃありませんか、プレイする人も開発する人も楽しくやらなくちゃ――と、いうお話でした。おそまつさま。

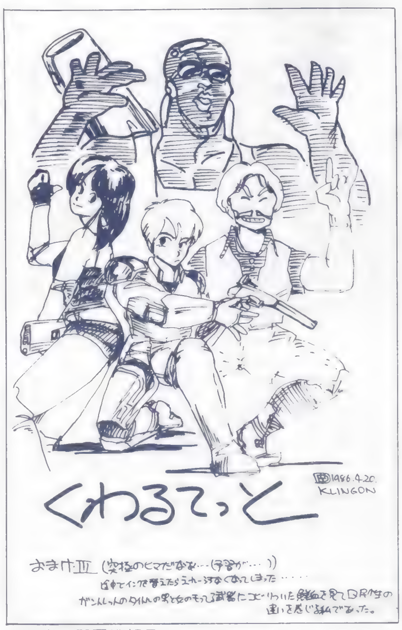
草々

（株式会社エス・エヌ・ケイ・エレクトロニクス　尾畑晃児さん）

★尾畑さん、本当にどうもありがとうございます。我々編集部一同、より一層の努力をしていきますので、今後ともよろしくお願いします。あ…SNKといえば、吉野さん、また会いしましょう!!

ちょちょっともう一杯だよ

——まだまだお便りは続くぞ!!



所沢市　栗原桃郎君

☆ゲームというものはもともとマンガのよーなものなので、こいつをマンガにしてもあまりおもしろくないのは明らか。でも「高橋名人物語」がものすごい!! 片手でなんでも握りつぶすやら、ガキの頃クマと戦ったやら、こりゃほとんど梶原一騎の世界やでー。

あと「ファミコンチェイサー強」というマンガがとんでもなくて爆笑である。なにしろ特訓法が…「こっこれだぁ」…養老ホームでずらっと並んだ、じーさん、ばーさんの肩を「うおーーっ」モミモミモミーーッ!! とやってんだからものすごい。

（埼玉県所沢市　栗原桃郎君）

★なに!?高3だって!! 栗原くん、受験はダイジョーブなのかいな? レポート用紙18枚って、いくら何でも書き過ぎだよ。…というわけで、今回はホンの一部だけ採用。

☆僕の家から一番近いキャロットに、このごろ、アタッシュケースを持ってメガネをかけた中年のおじさんがよく来て、スカイキッドを一人でやるんです。
　年のわりに上手で、8ミッションぐらいまでなんですが、18万点まで行くんです。
　あまりにも上手なんで、最近発見したスペシャルフラッグを2ヵ所教えてあげたら「なるほど、フ～ン、2機も増えるのはうれしいなあ」と言って喜んでました。
　数日たってからキャロットに行くと何と!! ミッション18ぐらいまで行って、点は36万点も行っていました。
　今では点数が僕よりも上なんですよ。すごいゲーム好きなおじさんなんだなーと思っています。
（NANNOKOTO？　君）
★愛があれば年の差なんて…あれ？　ちがうか…ゲーム好きに年齢なんて関係ないのダ!!
☆私は「フラッシュギャル」の敵のボスを、主人公の女の子の「父親」だとばっかり思っていました。
　だから、オープニングでボスが逃げる時も、「あー、悪いやつに連れさられていく」と思っていたし、ラウンドの最後で攻撃してきた時も「洗脳されているとはいえ、父には攻撃できない!!」と思って、決して手出ししませんでした。
（茨城県　讃岐亮介君）
★……絶句!!……
☆スペースハリアーをやっていると、乗り物に酔う人は困るんじゃないんですか？　僕はやりすぎて酔ってしまい、気分が悪くなりました。
　その直後、スペースハリアーの前を通過している時、機械がぶつかってきました。おもいっきり痛くて涙が出そうになりました…。
（岡山県　小坂幸裕君）
★ハリアーで酔うくらいならまだいい。私は何を隠そう、幼い頃にブランコで酔ったことがあるのだゾ…。（なさけない）
☆先日、ズームイン朝で徳光さんの後ろの方で、ガントレットのポスターを持って宣伝している人がいました。
　「おお～っ」と思って見てたわけなんだなぁ、これが。一体あの人は誰だったんでしょうか。
（長崎県　清水公貴君）
★熱心なゲームマニアもいたものだね。ひょっとしてゲームセンターの店員だったのかも!!
☆かなり前、オレがあるゲームセンターであるゲームをプレイしていた。その時は残機数もかなりあり、周りで7～8人のギャラリーがオレのプレイを見ていた。
　そのまま調子よく進んでいたが、途中実につまらない所で一機失ってしまった。その瞬間、周りにいたギャラリーが一人残らずいなくなってしまったのだ。
　ポツンと一人きりになったオレは、その静けさのあまり「わたしは誰？　ここはどこ？」と言いはしなかったが、このむなしさは言葉では言い表わせない。
　落ち着きを取り戻し、残機をもも取り戻すと、また奴らが集まってきた。彼らのいやみな行動にオレはムッとしたが、ここで取り乱しては奴らの思うつぼだ。
　やられると花火のごとく散り、しばらくするとまた集まってくる。そんなことをただくり返しているうちに〝GAME　OVER〟の表示。結局、オレはその日「ノックダウン」をやって帰った。
こんなこと一度はあるでしょ？
（神奈川県川崎市　戸田和広君）
★その通り!!　ギャラリーの無神経さにはマイッタもの。しかし、このプレッシャーに耐えるのも、GAMESTへの道なのダ!!

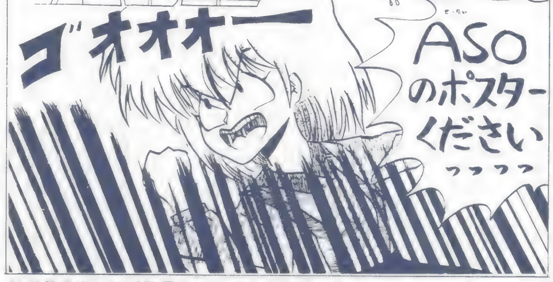

東京都　蜂谷文彦君

僕の話を聞いてくれ
――マジメなコーナーです

☆新聞に次のような記事が載っていました。
　要はしつけの問題
　▽テレビゲーム機「ファミリーコンピューター」が売れに売れ、「目をいためる」「勉強しない」「持ってない子を仲間外れにする」と批判が高まっている。任天堂の山内社長は「娯楽の道具なので、問題があるなら買わない自由もある」と困惑した表情。
　▽山内さんに言わせれば、ファミコンの容疑はシロ。「言うことを聞かない子供に育てたのはだれなのか。家庭内教育の問題をファミコンのせいにしないでほしい」というわけだ。とはいえ、2月21日から磁気ディスクシステムが発売され、教育分野への利用も進む。
　「もう2～3ヵ月もすれば、ファミコンが国民の余暇の中に定着し、多面的に役立つことがわかってもらえるでしょう」と自信を見せている。（2月19日　日経）
　…ファミコンがブームになるにつれて「金がかかる」「目を痛める」など、ゲームのイメージが余計に悪くなっていったように思うのですが…。
　みなさんはどう思いますか。
（長野県　「いいです別に」君）
☆はっきり言って、俺は今とてもムカついている。何故ならば、岩手の盛岡のゲームセンターの店員が、売春をあっせんしていたからである。その上、売春させられたのは、そのゲームセンターに遊びに来ていた女の子とは許せん!!
　こんなことでは、盛岡だけならず、岩手県中のゲームセンターの規制が厳しくなってしまう、う、うっ。僕に何ができるのだ！　教えてくれ!!
（岩手県　浅沼茂君）
★今回はちょっと少なめだけど、このコーナーでは皆さんの真面目な意見をどんどんお待ちしてます。反論、同意、その他何でも結構。

メーカーに物申す
――絶対アブネエよ　このコーナー

☆最近のゲームは難しすぎる!!　メーカーが金取り主義になっているからだと思う。
　ナムコのドルアーガの塔（好きな人ゴメン）など、ただの宝探しじゃないか。宝を探すためだけに金をつぎこむなんて、バカみたいじゃないか。僕達は本当に面白いゲームを求めているというのに。
　最後にスペースハリアーについて言いたい。なんでレバーを手前に引くとハリアーが上にいくんだよ!!　飛行機ならまだわかるけどハリアーは人間だぞ!!
（住所氏名わかんナーイ!!）
★いきなり過激なお便りですが、私は君に賛成できないな。ドルアーガは宝物の謎が解きあかされても人気は変わらなかった（と思う）ね。これは宝物の秘密が一般のプレイヤーにも知れわたったため、マニア以外の新しいプレイヤー層の心をつかんだからでしょう。それだけ良いゲームだったんじゃないかな。
　それに、スペースハリアーは昨年秋のAMショーで発表された時点では、自機は飛行機だったんだ。だから、レバーを引くと上に行くのも当然といえば当然。
☆メーカーのイメージ
♡アイドルのナムコ
♡どっかヌケてるタイトー
♡根性でステキなセガ
♡ポスターと演出のコナミ
♡ほとんど撃つだけのカプコン



新潟県燕市　相場隆男君

ゲーメストアイランドなんだ——ゾ

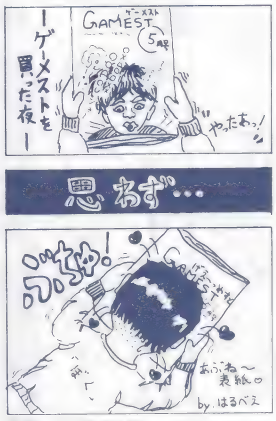
お便り待ってま〜〜す

♡実は期待しているテクモ
♡パワーアップとBGMのSNK
♡グラフィックに命をかけるジャレコ
♡寡黙なアイレム
♡ダークホースのDECO
♡過去の栄光ニチブツ
♡謎のユニバーサル
（住所氏名わかんナーイ）

★メーカーの皆さん、どうか笑ってゆるして下さい…。それから、この2通のお便りくれた人、ゴメンナサイ!! 私の手ちがいで住所氏名がわからなくなっちゃったんです。よろしければ編集部まで御一報ください。本当にゴメンネ。

☆はっきり言って怒っています。僕がタイトーに「タイムギャルのポスターが欲しいから送って」と言ったら、住所と名前を聞いてきた。でも、3ヵ月たった今、まだ来ないぞ!! どうしてくれるんだ。

もしこのハガキが載って、タイトーのおじさんが見ていたら、しっかりたのむぜ。ちなみに名前は〝やつ かずゆき〟だぜ。
（静岡県 谷津和行君）



京都　和田晴行君

★物をもらう立場なのに、ゼイタクなことを言ってはいけません!! ちなみにタイムギャルのポスターは大人気なので、入手はほぼ不可能でしょう。（私は持っている）

☆僕は最近思うのだが、何故ナムコからは面白いゲームが出ないんだ。だからゲーセンに行ってもやるゲームがなくて困っている。

スカイキッドデラックスなんてのがあったけど、しょせんは二番せんじ。ガントレットにしたって、インディジョーンズにしたって、アタリの作品であって、ナムコの作品ではない。

僕が期待しているのは、老若男女に楽しまれ、やればやるほど味の出てくるような…そんなゲームだ。期待してるゾ!! ナムコ。
（東京都世田谷区 向山洋君）

★メーカーのリーダーとして、やっぱりナムコにはがんばってほしいですね。

☆おーい、セガ!! なんだ、あの星みたいのとると、ビームがM字になって、モアイみたいなヤツをたおすシューティングゲームは!!
（名前忘れた）

どーしょーもないゲームのくせに。家の近くでは3ヵ月ぐらい残ってるぞ!!

そのくせ、ファンタジーゾーンは何なんだ。BGMもグラフィックもアイデアもいいくせに、何で俺が全面クリアしたとたんになくなるんだ!!
（東京都調布市 遠藤大介君）

★メーカーに物申す、というよりも、近所のゲームセンターへの文句だよ、これじゃあ。

このコーナーへのお便りの数は相当なものです。でも、皆さんは何か忘れているんじゃないかな？

ただ文句を並べればいいってものじゃぁないんだよ。メーカーもプレイヤーの立場としての意見を求めているんだから、「○○が嫌いで、××すべきだ」という風に、はっきりと書かなきゃ。

なお、このコーナーを御覧になったメーカーの方、御意見等ございましたら、編集部まで御一報ください。

ご笑談？ちがうって

——ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では、責任を負いかねますので御了承ください。当人との連絡は往復ハガキを使用するとよいでしょう。

●売ります

☆ファミコンソフト、マグマックスを2500円、スターラスターを1500円、ゼビウス、アイスクライマーを1000円で。
〒030−11 青森県青森市清水浜元187 松村俊吉

☆僕が「ディグダグ」くらいのときから集めてきた、ナムコ関係のグッズを大切にしてくれる方に適価でお譲りします。

例：マスコット人形、ステッカー、パンフレット、チラシ、NG、エコーハガキ、等々。

切手100円分を送って下さい。折返しリストを送ります。
〒950 新潟市女池1901−44 浜田政博

☆僕のセガ・マークIIIを適価で。カードのピットフォールIIとモナコGPとテディボーイブルースを、ジョイスティックも格安で。
〒302 茨城県取手市井野3−18−44 大和浩幸

☆セガ・マークIIIに最新ゲーム4本をつけて、1万2000円で。連絡はハガキで。TELも書いてください。
〒418 静岡県富士宮市杉田113−29 井上正人

●買います

☆は〜りぃふぉっくす（雪の魔王編）、リザート、トリトン、ウイングマンを、各1000円以上で買います（箱、説明書付き）。送料はこちらでもちます。
〒433 静岡県浜松市泉2−17−5 金子治

☆誰かグロブダーの基板を安く売ってください。スーパーパックマン、モトスなどもありましたら、安く譲ってください。
〒520−05 滋賀県滋賀郡志賀町高城426−26 川上秀樹



仙台市　三井義人君

●文通しよう

☆ビデオゲームに青春をかけている僕です。こんな僕といっしょにゲームの攻略法や最新ビデオゲームの情報を手紙で語ろうじゃありませんか。女性の方も大歓迎です。もし住所が近くなら実際に会って話しあってもいいですよ。
〒471 愛知県豊田市田中町3−50−1田中和風寮B−405 杉森重之

☆ゲーメストの読者のみなさんこんにちは。僕の好きなゲームは、ハル21、TANK、A・S・O、怒−IKARI−、ソロモンの鍵などです。こんな僕と文通してくれる人を募集します。（中3の人）
〒567 大阪府茨木市平田1−7−1−108 黒瀬義敏

ゲーメストアイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1丁目15番15号 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

次号もお楽しみに

予告次号は8月18日発売!

☆買うしかないな、コリャ

◆インベーダーからのヒットメーカー **タイトー大特集**

●社長直撃インタビュー ●タイトーに秘められた謎とは?

◆読者大研究のページ ◆ハイスコアWチャンス

◆全日本ゲーム同人誌発表会

◆ニューゲーム、ロングセラーマシーンもまたまたバッチリ大紹介!!

頑張ちゃったぜコーナー

創刊号はものすごい大反響があり、つくってよかったと満足気分にひたっている、今日この頃です。ちょっと変わったゲーム雑誌なもんだから、驚いた人も結構いたと思うけど、ゲーメストが持つ、この独持の持ち味は今後も大切にしていきたいと思ってます。(伴北)

夏休みには北陸地方を旅するよ。どこかでみんなに会えるかも…。まぁ、そんなことはどうでもいいんだけど、楽しいお便りをくれた人なんかには、個人的にお返事出そうかな~って思ってるから、これからもよろしくね。(御旅屋)

GAMEの意味の一つに「追求物」というものがあるんだな。つまり、攻略法なり、謎解きなりを、プレイヤー自身が考えることこそ、ゲームの本質といっていいんじゃないかな。あれこれ考えて、最後に自分で解答を見つけるというのが、〝ゲーマー〟の最高の楽しみだと、僕は思う。だから分かっていることのすべてを教えて、君からゲームの楽しみを奪いたくないよ。(螢)

えややえやえや。なにせ初めてだったもんで、編集長をなやませてばかりだった。でも、だいぶ慣れたことだし、3号ではびしばしにぐわんばるずぉ~!! と、いきたいなぁと思う私です。(大和)

「鬼太郎」にはまいってしまった。あのゲームは13面からが勝負! 妖空妖炎は鬼で、地獄は文字通り地獄だ。やっぱ夢子ちゃんはいたんだ。正確な出し方教えてくれ~。(おみ)

いやー、なんと寝ないでやりとげました。いろいろとたいへんでしたけど、まあ、これからもがんばりたいと思います。(疾風)

初めての仕事だったがこんな楽しい仕事は初めてだ。はやく慣れてがんばるぞ。(佐々木)

原稿一番乗り! は、この私が担当の驚異現象だ。とは言っても、ほとんど君の知っているネタばかりかな?゛君の見つけた驚異現象を待っているよ。おっと、そろそろ予習を始めなきゃ。それじゃまたね。(長崎)

先号は原稿が遅れ、ご迷惑をおかけしました。でも、今月号は、しめきりを守って原稿を出したもんね。夏休みは長期間、神戸、大阪、九州などへ行きますので、近くの方に、ゲーム場なんぞでお会いしたいですねぇー。(アイキャー)

このところ、原稿とレポートに追われて、ほとんど眠れないという日々をおくっています。最近は「闘いの挽歌」にはまっています。私はたいてい大船(キャロット)でゲームをしているので、通りかかったおりには立ち寄ってくださいね。(石井ぜんじ)

近頃、とみに運がない。録音機は壊れるし、なんやかんやで金がかかる。(と、これは関係ないか?)

あーあっ、どこか福を授けるゲームなんてーのださないかな。七福神なんか出てきて、開運、厄除けの効果有! なーんつってね。まあ、無理だろうな。(伊渋見)

うぎゃあー、髪の毛が短くなってしまったよー。ひえー、原稿があがらんよー。みぎゃあー、ダーティペアがおわっちゃったよー。どひょーん、なんで私が名人なのよー。締め切り10日前に仕事がどばーっと増えて半狂乱ぎみになってます。

8月に大阪、遠征いきますよー。アニメファンの方、お手紙ちょうだい。ぶみー、ひゃお。(ーTPー青き流星ー山河悠理)

はい、みんなのアイドル一徹ちゃんですよー。ほら、そこの君、毎日クレクマやってるかな。君もドンキーコングをやりなさい。よーし、よくやったゴリさん。(宮崎一徹)

おわび

コミック『DREAMING GAMERS』は作者倉本啓が宇宙遊泳のため休載いたします。

GAMEST 7月号

■昭和61年7月20日発行(隔月発行)第1巻第2号通巻2号

■発行人 加藤 博

■編集人 植村伴北

■発行元 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印 刷 耕文社

 雑誌03659-7

◆編 集

御旅屋喜久 風見螢 山河悠理 破魔 大和和大 疾風

Norry伊渋見 平野おみ 藤島厳碩 佐々木浩文 石井ぜんじ

長崎智久 橋モトス 野崎敬二 宮崎一徹

BG浜 田口あゆみ 斉藤智晴 アイキャー 鈴木昭仁

高橋己代子 萩原祐四郎

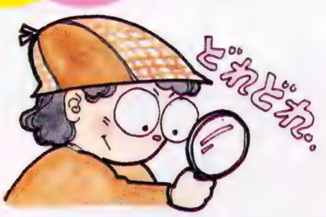
◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画 エヌ・シーシー

古本如洋 松川由雄

ちょっと気になる知りたいソフト

（大和）



スーパーマリオブラザーズ2（任天堂）

アナザーワールドにゃもうあきた 今後はパラレルワールドに挑戦でええい!!

あの偉大な人気を起こしたスーパーマリオに第2弾がでたよ。もちろん任天堂から。基本的にはスーパーマリオと変わりはないんだけれど、コースが面白く、そして難しくなってみんなの前に現れるんだ。

LET'S PLAY

まずはマリオとルイージの選択だ。ルイージはマリオよりジャンプ力があるが、スリップしてなかなか止まれない。どちらを選ぶかは君次第だ。

又、新キャラとして、毒キノコが登場する。これをうっかり食べてしまうと、敵と当たった時と同じ状態になるんだ。つまりミスだね。他にも逆さパックンフラワーがでたり、追い風が吹いたりしてもーっ大変!!

スーパーマリオ全16ワールド＋αを終えてしまって物足りなくなってしまった君たちにぜひとも楽しんでいただきたいね。



最初の地下からして難しそうだ。先にはどんなのが待ちうけているのやら



でたでた恐怖の毒キノコ！食中毒には気をつけよう

SQOON（スクーン）（アイレム）

たのむ！オトト星人から人類を救えるのは海底救助隊、君達しかいないのだ!!

捕われの地球人を救え

水に満ちあふれる文明の星オトト星。その美しい星は天体の異変により危機にさらされていた。そこで、オトト星人は安住の地を求め、そして地球へたどりついた。

オトト星人は住みやすくするために、両極の氷を解かし、一瞬の内に都市を海底に沈めてしまった。同時に、海底にバイオ魚貝類をつくるバイオ工場を造り、基地の拡大を図っていた。また1万人の地球人がオトト星人の食料として捕えられてしまった。

だが、この地球上には、彼らを救う海底救助船「SQOON」があった。ただちに、海底救助隊は発進したのだった。

期待しよう

「スクーン」を操作し、ミサイル、魚雷等で熱水工場やバイオ工場、海底ドームを破壊しよう。また、つぎつぎにやってくるサメやバイオ魚貝類をやっつけたり、かわしたりしながら人々を助けだすのだ。救出した彼らを、君は人工浮遊島まで運ぶのだ。

隠しキャラクターや隠しテクニックなど多数入っていて、しかもサウンドの効果も抜群。期待しようぜ！7月1日発売。



海底ドームを破壊し、飛び出す人間を救え！



バイオ魚貝類をつくるバイオ工場をやっつけろ！

テラクレスタ（日物）

魔王マンドラーの魔の手から地球を救え!!

待ってたぞ

いよいよ日本物産のヒット作、テラクレスタがファミコン用カセットとして8月発売されるぞ。あのすばらしいゲームが家庭でできるんだ。アーケードゲーマーもファミコンゲーマーも、待ちわびていたぞー。

さあ出撃だ

内容は、マニアの人はわかっていると思うけど、自機を操作し、地上基地に隠された味方と合体したり、編隊を組んだりしながら、敵をやっつけていくというスクロールシューティングゲームだ。

編隊（フォーメーション）の型も、合体した味方の数によって違い、5機合体が完成すると、無敵の火の鳥（某アニメの科学忍法みたいだ）になれるのだ。

よーし、準備が整ったところで、魔王（山河氏ではないよ）マンドラーをたたきつぶしに行こう。



これがサイクロンフォーメーション！ フォーメーションを使うと、ふだんやっつけられない敵も破壊可能になるんだ。



これがクロスフォーメーション！ これなら強敵ダイコーンも楽勝だぜい。

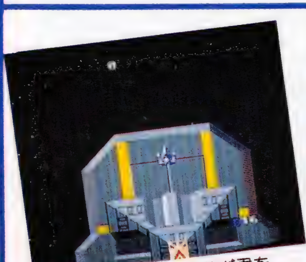
A・S・O（SNK）

SYD緊急発進!!

人気の高いSNKから、ファミコンソフト第1号としてA・S・Oが発売されることになった。アーケード版でも、かなりの人気だったので、ファミコンでも爆発的な人気を呼びおこす気配濃厚。

このゲームは、今流行（はやり）のパワーアップに、アーマー装備という機能を加えて、より一層プレーヤーを楽しませてくれるはずだ。

ファミコン版でプレーヤーの層をぐうっと広げると思うが、とにかく大いに期待できそうだぞっと。8月発売。



さあ出発だ。数々の強敵が君を待ちうけているぞ。

①ＳＹＤ：プレイヤーだ。
②オクト：８方向に弾を出す。
③シールド：敵の攻撃から守る。
④キャノン：強力な弾を出す。
⑤ホーミング：強力な地上用ミサイルを出す。
⑥パラライザー：ザコを凍結させるビームを出す。
⑦ニュークリア：広範囲の破壊力を持つ核弾頭ミサイルを出す。
⑧ファイヤー：すべての敵に有効な炎を出す。
⑨サンダー：画面上の敵すべてを破壊する。



これがＳＹＤの手助けをする８つのアーマーだ！



Mr.五右衛門

気分は大泥棒　今夜もやるぞ

金のある者、得をする。泣くのは弱い者ばかりってか。冗談じゃないよ！

コナミは五右衛門の味方です

その名を天下に轟かす、日本一の大泥棒、石川五右衛門が大江戸の町に現われた。

私腹を肥やす大商人から大判小判を盗み出し、お江戸の庶民にばらまき歩く。皆の衆も拍手を送りゃ、きっとお宝を頂戴できるってもんだ。

そうはさせるかってんで平次親分、やっきになって大捕物してらあ。きつね、役人、岡っ引き、はては御公儀隠密までが入り乱れての大騒ぎ。

こりゃたまらんと、五右衛門様が手当たり次第に投げつけるのは、扇子、ひょっとこ、招き猫。

われらが英雄五右衛門様よ、みごとに敵を振り切って、長屋の上に小判の雨を降らせておくれ。

「がってんだ。みやげに、城のすていたす＝てっぺんに輝く、金のしゃちほこを盗んでみせらあ」

はてさえ、この大騒動。結末は相成りますことやら…。



初期画面

って訳で、五右衛門の隠れた支持者、コナミから『Mr.五右衛門』が送りだされたのだ。

君は主人公の石川五右衛門を操作して、大商人の千両箱を盗み出すのだ。そして、盗んだ大判小判を街にばらまく。行手を阻む岡っ引きや役人、忍者などはキセルで殴ってやっつけよう。君は「金のしゃちほこ」を盗むことが出来るか。

遊ぶ前にこれだけは知っておこう

五右衛門は4方向レバーで操作する。レバーを上に倒すと、ジャンプとコースチェンジ、下はコースチェンジだ。「打」のボタンを押すと、キセルが振り下ろされ、敵を殴ることが出来る。また、道中に落ちている物を拾うと「投」、ボタンを押すことによって、敵に投げつけてやっつけることが出来る。

五右衛門は敵につかまると、動けなくなるが、レバーを速くふることによって脱出できる。早く脱出しないと、顔が赤くなって、五右衛門はお縄にされて落とされてしまう(1ミス)。また、五右衛門は敵の投げる物に当たったり、海に落ちたりしても1ミスとなる。

タイマーは画面上方のお月様で表わされていて、タイマーが0になると、五右衛門の頭に月が落ちて来て、1ミスとなる。

各ラウンドには隠れキャラがひそんでおり、ある所をキセルでたたくと出現する。探してみよう。



これが隠れキャラ。出し方は…。



屋敷での戦い。持ってるひょっとこで敵をやっつけろ！



お縄にされて下に落とされてしまうのだ。



つかまったら早く逃げないと…。



雷神との宿命の対決。弱点は足だ。



真ん中にあるのは隠れキャラのヤリガイだ。



一休みだ。ちょっと一服しよう。



一面クリア。やった、4000点だ。

とりあえず2ラウンドまで教えちまおう

ステージ1（前半）——キセルでたたけ

まず、スタートしたら後ろから岡っ引きが来るので、すかさずキセルでたたこう。前に進むと扇子が置いてあるので、取って後ろから来る岡っ引き2匹めがけて投げよう。置いてある品物は取ると100点、敵めがけて投げると200、400、800…と得点アップだ。キセルでたたくと200点だ。出来るだけ置いてある品物は取るようにしよう。

また敵の中には、飛びはねて五右衛門めがけて襲って来る者もいる。つかまったら素早くレバーを振って逃げよう。モタモタしていると、お縄にされて役人どもに大口を開けて笑われるぞ。



八百屋町にやってきた五右衛門。たぬき地蔵は一体何？

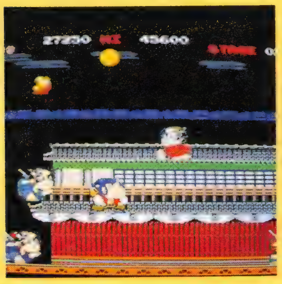


やった、雷神をやっつけたぜ。

最後に置いてある千両箱は、取る位置によって得点が違う。2段目の右側の千両箱は4000点だ。また、敵に関係なくして、ふすま間とふすま間の黒い所をキセルでたたいてみよう。何か出て来るかも知れないぞ。

ステージ1（後半）——ちょうちんと十手が苦手

このラウンドで手強いのは、役人どもが投げて来るちょうちんや十手だ。これに当たると五右衛門は死んでしまう。役人どもは投げる前に立ち止まるので、投げるきざしがしたら素早く他の段に飛び移って逃げよう。敵の攻撃は激しくなっていくが、レバーをふりまくっていると結構助かることが多いので、敵の数が多い時はレバーを振りまくろう。また、どうしても逃げられない時は、投げて来る物をキセルで振り落とそう。これも200点の得点だ。物を持ってる時は、投げて相撃ちにしてもよい。（これはタダ！）



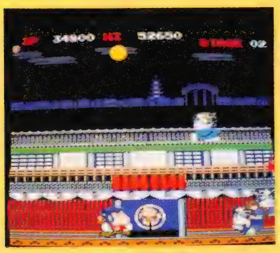
左上の小づちを取ると…。



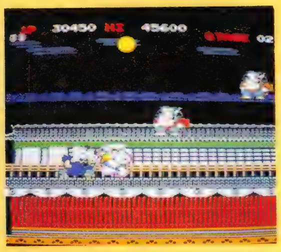
タルを転がして敵をやっつけよう。

前へ進んで行くと、突然岡っ引きがサーフィンに乗って登場する。どことなく笑える。

どんどん進んで行くと、最後の敵、雷神が出現する。そばにある花を投げてやっつけよう。普通に投げても盾で防がれてしまうので盾の効かない足の方を狙って投げよう。雷神に当っても五右衛門はしばらくの間しびれて動けなくなるだけだが、雷神の出して来るイナズマに当たると死んでしまう。雷神を倒して前に進むと、盗んだ大判小判を街にばらまいてラウンドクリアだ。くれぐれもタイムオーバーには注意しよう。



おやっ、のれんの所に隠れキャラが…。



無敵になって敵に体当り出来るのだ。



盗んだ大判小判を街にばらまき、街の人達は大喜び。

ステージ2（前半）——タルはつよーい味方

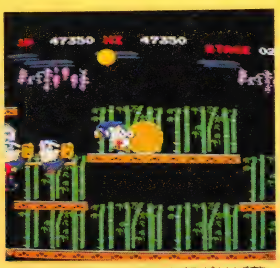
基本的には前の面と同じだ。レバーとキセルをフルに使って前に進もう。ステージ中盤の屋根の上にある光る小づちを取ると、五右衛門は一定時間無敵となり、敵に体当たり攻撃をしかけられる（800点）。小づちを取ったら、上の段を歩いて行くと敵にどんどん体当たりできる。

道に落ちているタルは、五右衛門が押すと転がり始めて、敵を一掃してくれる（800点）。タルは画面に映っている間は有効なので、タルを転がしたら五右衛門も一緒に前へ進むようにしよう。

！マークのある所、海には落ちないようにね。

ラウンド2（後半）——敵は手強いぞ

とにかく敵の攻撃は激しい。常にレバーを振って逃げまくろう。



竹林での戦い。タルを転がせば敵をやっつけられるぜ。

途中に出て来る赤忍は早くやっつけないと、3連射の手裏剣を投げて来るのでとても厄介だ。出現したら素早くやっつけよう。直前にあるタルを使うのも1つの手だ。

最後の敵、写楽はやたら手強い。かつら(?)を投げて攻撃して来るが、このかつら、やり過ごしたかなと思っても、またUターンして帰ってくるのだ。やっつけても後から後から出てくるので、こんな所は早く通過しよう。これをクリアすれば、いよいよ待望のステージ3だ。でも、ここから先の話は、君が見つけ出して欲しい。君が金のしゃちほこをいつか盗むことを祈る。



早くクリアしないと、月が五右衛門の頭にゴツーン。



強敵写楽出現。投げてくるかつらに気をつけよう。



滅法強い赤忍登場。はやくタルでつぶそう。

日本一の大泥棒よ健闘を祈る

君は、石川五右衛門と聞いて何を連想したであろうか。日本一の大泥棒、かまゆでの刑などいろいろあるに違いない。

このゲームは、歌舞伎の石川五右衛門を連想して作ったそうなので、君達のイメージとはちょっと違うかも知れない。（ゲームスタート時の紅白幕がそれを物語っているのだ）

時代設定も江戸時代になっており、石川五右衛門の時代とはちょっと外れているような気がする。（なぜ銭形親分が五右衛門をつかまえるんだ）

常識の範囲を越えてゲーム作りをすることはいいことなのだが、やはり歴史的な事実はそのままの設定でやって欲しい。そうすればゲームをしながら歴史の勉強ができるしね。（ボクは浪人生なんだよ、マジに。今度は源平合戦をテーマにしたゲームを作って欲しいな）

何はともあれ、この高度なアクションを要するゲーム、〝Mr.五右衛門〟キャラクターも個性があふれていて、とてもおもしろい。

君もプレイして、日本一の大泥棒になってみるかい。（長崎）



妖獣伝

(TM)

息をつかせぬ陸上戦

海上戦シーンは最高だ

爽快戦争ゲーム

勇敢な若者がひとりガスプ族に立ち向かう

遠い昔、まだ地球に生命の息吹さえ感じられなかった頃の物語。

その頃、地球の衛星〝月〟と正反対の位置に小さな衛星がまわっていた。月よりもひとまわり小さいその衛星は、遙か銀河の彼方から飛来した異星人によって切り開かれ、豊かな水と緑におおわれていた。彼らは2つの種族によって、それぞれの王国を築いていた。

高度な技術と文化を持ち、平和と静寂を愛する〝ミュール族〟。略奪と殺りくに明けくれ、何者をも支配しようとする〝ガスプ族〟。

両族は衛星に飛来して以来反目し、幾度となく争いがおこったのだが、平和を愛する種族〝ミュール族〟は彼らの守護神である〝ミネルヴァ〟の女神像によって、いかなる敵からも守られ幸福にくらしていた。

が、以前からミュール族の領土を手に入れようと狙っていた好戦的種族、ガスプ族はとうとう女神像を奪い去り攻撃を仕掛けて来た。

もはや悪にうち勝つ守護神〝ミネルヴァ〟はなく、なすべもなく残虐なガスプ族の思いのままに破壊されてゆく街々。

その時、滅亡の危機に瀕したミュール族の中から、勇敢な若者が立ち上がったのだ。種族の祈りを一身に背負い、彼はたったひとりでガスプ族に立向かっていった。

「若き勇士よ、君にすべてを託した。悪の手から女神像を取り戻し、一族の危機を救ってくれ」

君は勇士 熱い視線を感じてプレイ！

プレイヤーはミュール族の勇士を操作し、ガスプ族に奪われた守護神〝ミネルヴァ〟を取り戻せ、君よ勇士よ、滅亡の危機に瀕した一族を救ってくれ。今、我々を救うことの出来るのは、君だけなんだぜ！

上手に使えば敵などこわくない

①地上戦では――

※短刀(射撃ボタン)…これは8方向に撃つことができ、又連射でき



まずは、短刀でザコをやっつけよう



この女神様を救うことが出きるか？



石像のとなりにあるのが宝物。取ればかなりの点数になる



さて、ゴールをめざしてレッツゴー

る唯一の武器である。

※メーザー（メーザー・ボタン）…この武器は前方しか撃つことができないが、破壊力は短刀とはくらべ物にならないほどの威力を持っているので、中型以上や、また縦に並んでいる敵を一度にやっつけることができたいへん便利。

②操作方法

操作方法は図を参考にしてね。



基本テクはすばやく前進また前進

基本テクニックといえば、これっきゃない。このゲームは大きく分けると、海と陸に分かれるわけだが、まず陸の部分ではできるだけ速く前へ進んでいくことだ。

陸の部分で長い間止まっていると、敵がたいへん速くなり、相当きつい攻撃をしてきます。だから永久パターンなんて考えないでね。

又、もう一つ大切なことは、パワーアップを完璧に取っていくことである。まあ、このパワーアップを取っていかなければ、先へ進んでいくのは無理でしょう。

海の所も、シューティングゲームと考えていいと思う。ただシューティングだからと気をゆるめてはいけない。横から出てくる敵！　そうです、このゲームは真横から敵が出てくるというたいへん陰険（？）なゲームなのです。

アイテム——注意事項を見落とすな

この青色のクスリビンは自分の武器の射程距離（武器の飛ぶ距離のこと）がのびる、という役割を持つもので、絶対必要。

画面内にいる敵をすべて消滅させることができる赤色のクスリビン。出てくる位置（正確に言うと石像を倒せば出てくる）が決まっているので計画的に使うのもいいだろう。

これは主人公のスピードを速くするものである。これも絶対に必要なアイテムだ。

宝箱、これは取るまでは、何点なのかわからないボーナス得点（このアイテムだけは石像などを壊さなくても自動的に出てくる）。しかし、このアイテムは、単に点数かせぎにしかならないので、あまりハードな場所では取らない様にしよう。

（注意だよ〜ん）

アイテムの中でも、青色のクスリビンと羽はたいへん大事な物です。大げさに言えば、これがなければ高次面のクリアがたいへんハードになってきます。しかし、だからといって欲ばってはいけません。アイテムは何度も出てくるので、取れる時に、しっかり取っておきましょう。

最終面めざして頑張ろうか

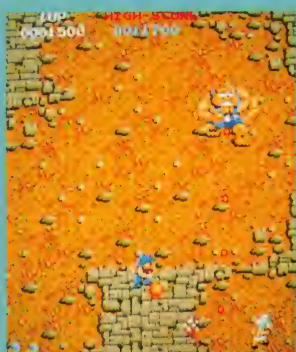
おしまいに、私がこのゲームについて感じたことを少し書いておきますと、グラフィックやサウンドはやはりアイレムです。大変センスも高く、特にグラフィックは海のステージが最高！

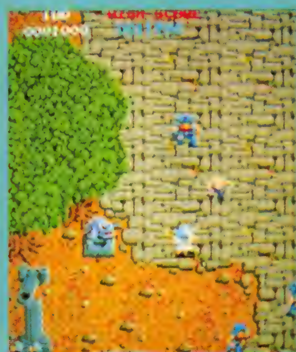
うわさ話で、究極の斬新ゲームと思い込んでいたので、その点、私はちょっぴり残念でしたが、楽しめることは間違いない。アイレムの夏へ向けての自信作と言えましょう。

このゲームの発売は7月ということです。みなさんも最終面めざして、**レッツ・トライ!!**

（DREAMERS）


この石像がパワーアップのカギだ。確実に倒そうぜ！


オット、大男が出たっ、あせらずじっくり倒そう

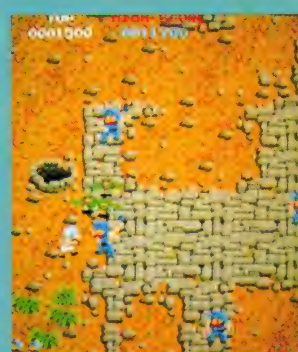

プレイヤーの斜め前にいる敵は、速い弾を撃ってくるので注意


やっかいそうな敵が！　しかしメーザーさえあればこっちのものだ！


またまた、ひねくれた敵が登場。メーザーでやっつけろ！


ここからは海だ、空中戦は手ゴワイぞっと


あいー!!　死んじゃったよー


緑の敵はかたまったときに、メーザーで一撃!!

さあ、2回目を迎えたピンボール講座ですが、今回は前回予告した通り「ショット」のテクニック等を紹介してゆきます。また実践コースでは、ウイリアムズ社の『ハイスピード』を紹介しますので、こちらもお楽しみに。

風見螢のらくらく突破ピンボール講座 2

これが基本テクだ 打ち出すだけじゃ能がない

シューターによって球を打ち出すことを「ショットする」とか「シュート」と言います。最近は「レーンチェンジ」や、「レーンシフト」等の機能の付いたマシンが多いため、ショットのテクニックは忘れられがちですが、今回は敢えてこのテーマに取り組んでみることにしました。

まず基本的なのが「フルショット」です。写真①を見て下さい。その名の通りシューターを一杯に引いてから球を打ち出すもの。「なあんだ、くだらない…」と思う人がいるかもしれませんが、バカにしてはいけません。なにしろこれがショットの基本なのですから。

黙ってにらめばピタリと入る…カナ?

さて、写真②の方は「エイムショット」という打ち方です。シューターの所に描かれている目盛りを見ながら力加減を調整して打つもので、こうして打った時の目盛りとボールの行った先を覚えておけば、次からそこへとボールを打ちたければ覚えている目盛りに合わせショットすればよいわけです。

強けりゃ強いほどいいぞ

次に打ち出す強さが強ければ強いほど良い時は写真③のようにシューターのつかに左手の親指を当てて、右手を離すと同時に押し出すようにします。これを「エキストラショット」と言い、これはウイリアムズ社の『レーザーキュー』などで使います。今回紹介する『ハイスピード』でも必要なことがあるので覚えておいて下さい。

ま、覚えておいて損はない

さあ、基本テク編の最後ですが、写真④は「ビハインドショット」というもので、ショットの直後に右フリッパーを操作する必要があるマシンで使うことがありますが、実際にはめ～ったに使うことがないので、参考程度に…。



やったぜ! カラーばんざーい! この美しさ!


❶フルショット


❷エイムショット


❸エキストラショット


❹ビハインドショット

実践コース 過激に信号無視!『ハイスピード』だからなのだ

さあ～て、ウイリアムズ社の『ハイスピード』の紹介だゾ。まずは写真を見てくれ。どうだいこの派手さ、カッコよさ!

早速フィーチャーを説明してゆこう。フィールドに描かれた3本の道があるだろう。これらは左からベイショア、サンディエゴ、サンタモニカのそれぞれフリーウェイと言われるもので、これがハイスコアのもとと言えるので、よく覚えておこう。

よく見ると、ベイショアとサンタモニカのフリーウェイは一番奥側の道でつながっているね。ベイショアからサンタモニカへ、あるいは逆にサンタモニカからベイショアといった具合に、ボールを通過させることによって、ベイショアかサントモニカどちらかにライトを点灯させることができる。その状態でライトの点灯した方のフリーウェイを通せばフィールドの手前に表示されている「フリーウエイボーナス」を得ることができるんだ。

また、フリーウェイを通すことを繰り返せばボーナス点は上がるし、エキストラボールのライトはつくし、スピーナーは1回につき1000点になるし、ボーナスはホールド(その球の分のボーナスが次の球の分にも持ち越されること)されるし、それはええ騒ぎでっせ!!

フリーウェイを通すことによってサンディエゴ・フリーウェイの所にある「EXTRA」ランプが点灯したら、奥にある穴(エスケープ・ホールと言う)に叩き込むんだ! そーすればエキストラ・ボールは君のものだ。

左側のアウトレーンにはキックバックというものがあります。これはアウトレーンに落ちた球を打ち返してくれるもので、「KICK BACK」のライトが点灯している時のみ有効で、1回使ってしまうと、このライトは消えてしまう。

そんな時は両サイドにある1～6の内、点灯しているターゲットに当てるか、あるいはスリングショットの手前のインナーレーン（エスケープレーンとも言う）をライトのついている時に通すかすれば再び点灯します。

なお、1～6に当てた時は同時にボーナス点が上がり、また、インナーレーンを通した時は（ライトがついていなくても）対角線側のフリーウェイのライトが点灯するので、そのフィーチャーもお忘れなく。



キックバック
あなたの命を守ります。

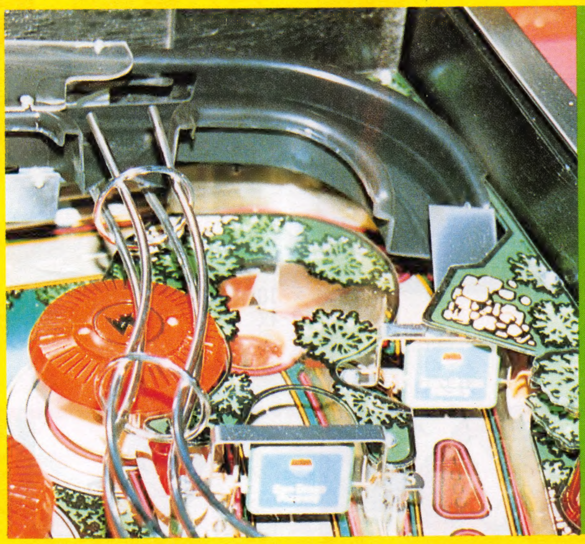


プレイフィールド。
見よ、この超立体的フィールド！

信号無視！

フィールドの中段から上へかけて3つずつ9個の信号灯のターゲットがあるけれど、これらのターゲットを青、黄、赤の順に3つずつ点灯させるとランプレーン（上側の黒いレーン）の入口の信号が青から黄、赤へと変わってゆく。

ライトを点灯させる方法は3つある。1つはターゲットに直接当てる（あたりまえか？）。2つめはランプレーンを通す。そしてもう1つはエスケープ・ホールに入れることだ。そうやって赤信号にしてからランプレーンを通そう。そうするとけたたましくパトカーが追ってくる（実際に追ってくるわけじゃないけどネ…）。そう、君は信号無視をしたんだ。こっからが君のウデの見せどころだ！



2本のフリーウェイの所には緑色のスピナーが見える。中央の穴がエスケープ・ホール。上の黒いレーンがランプレーンだ。

隠れ家へ逃げ込め!!

信号無視をしたら、今度は逃げる番だ。もう一度ランプレーンを通すのだ。そうすれば君は「隠れ家」へと逃げ込むことができる。そうやって球がホールドされたらシューターの所にもう一つ球が出てくるぞ。

この状態で最初のショット以外……でランプを通すか、エスケープ・ホールに入れるかすると、ホールドされていた球が出てきてマルチボールプレイ（複数のボールで同時にプレイすること）になるんだ。

また、シューターから直接ランプを通してもう一方の「隠れ家」に放り込めば、さらにもう一球がシューターへと出てくる。この時は、最初のショットでランプを通してもマルチボールとなるんだ。

信号無視をしてからだと今度は9つの信号灯が順序に関係なく点灯させることができる。これで全ての信号を点灯させると、サンディエゴ・フリーウェイの所の「ESCAPE」というライトが点灯し、エスケープ・ホールをちょうど「隠れ家」のように使えるんだ。これも覚えておこうぜ！



ハイドアウト いわゆる「隠れ家」。手前には右上のフリッパーが見える。このフリッパーが高得点への道だ！

最高のエクスタシー…一打で2百万点!!

さて、マルチボールになったら、今度は、ジャック・ポット・ボーナスを狙う番だ。このジャック・ポットの取り方は文章にしてしまうと極めて簡単、「マルチボールプレイ中にランプレーンを通せばいい」のだ。ただし、このジャック・ポットは1回のマルチボールプレイにつき1回しか取れないので注意。

ジャック・ポット・ボーナスは最低25万点だが、マルチボールプレイ時の得点がそれに加算されてゆき、最高で2、000、000点になるのだ。つまり、一打で2百万点を取れるチャンスがあるんだ。ただし、これも1回ジャック・ポットを取ってしまうと25万点に戻ってしまうんだ。

マルチボールプレイにできなかったり、ジャック・ポットを取ったりして「隠れ家」にボールが残っている時にプレイ中のボールがなくなってしまうと、「隠れ家」にあるボールは出てくるので、忘れていて慌てないように。

どこまでも個性派『ハイスピード』

このハイスピードには色々と面白いシステムがある。

例えば、最後の球でボーナスをホールドしても、その分をちゃんと加算してくれたり、プレイ中にフリッパーボタンを押しっぱなしにすると、ジャック・ポットやランプボーナス等を教えてくれたり、フリッパーボタンとクレジットボタンでハイスコアのネーム入れができたりネ…。

そう、このマシンはサウンドもいいぜ！ みんな、ノッてプレイしてくれ！

じゃ、また次回！

♡この稿をまとめるにあたり、タイトー「ファンファクトリー高田馬場店」の御協力をいただきました。

GAMESTラッキーチャンス・プレゼント

■ゲームを愛する君たちに、ゲームメーカーの皆さんがプレゼントを提供してくれたよ！
■先着……じゃないよ、7月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。
◆締め切り——7月31日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表—ゲーメスト8月18日発売の9月号誌上にてお知らせします。

1

ファミコンソフト『セクロス』3本



日本物産提供

2

FC5本だよ！





『B—ウイング』データイースト提供

3



『ソロモンの鍵』Tシャツ10枚だよ！

テクモ提供

Ⓢ Ⓜ

4

スーパー『スターフォース』Tシャツ



10枚 Ⓢ Ⓜ

テクモ提供

5

『魔界村』よろしく！
FCソフト2本



カプコン提供

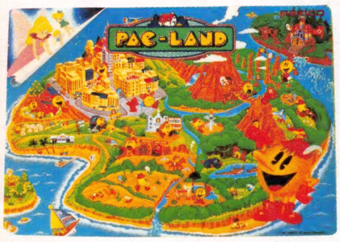
6

ボードゲーム『パックランド』1個



ナムコ提供

7



『パックランド』
下じき20枚ナムコ提供

8



『スーパー・チャイニーズ』



FCソフト3本　ナムコ提供

9

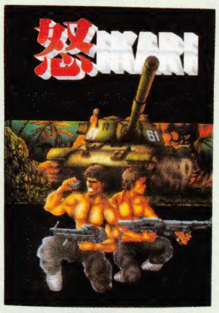


『トイポップ』ポスター10枚

大きくて入らないよ。ナムコ提供

10

エス・エヌ・ケイ提供
人気の『怒』攻略本50冊



君は『怒』の最終面を見たか

11

『ASO』攻略本
20冊だよ



エス・エヌ・ケイ提供

12



ナムコ『NG』20冊　ナムコ提供

●ナムコの『NG』を直接入手する方法があるよ。ナムコのゲーム場でもらうか、『NG』の編集部に250円の切手を同封して、送ってもらう方法があるよ。自分の住所、氏名、電話番号を忘れないでね。
◆宛先＝〒146東京都大田区矢口2—1—21 ㈱ナムコNG編集室「NG送ってね」係

13

タイトー提供
『スクランブル・フォーメーション』



ポスター10枚

編集長から、君へ贈るラッキーチャンス過激メッセージ!!

2号のプレゼントコーナーの当選方法をちょこっと変えてみましたので、当たりたい人は、目を大きく見開いて読んで下さい。

まず、たくさんのお便りの中から順不同に、ハガキを抜き出します。

そして、その取り出したハガキの順番に、あなたの自宅（連絡先）に、電話をします。その時、見事ハガキを出した本人がいたら、当選とします。

いなかったら、また、次のハガキを抜き出して、電話をすると言った具合いに、当選者が決められた人数に、達するまで行なわれます。

電話は、7月下旬のいつかにしますので、このシーズン夏休みだけど、しっかり早く家に帰って、親を喜ばしてあげよう。ねっ。

いなかった人は、都はるみの、あんこつばきでも、歌って下さい。

SNK ファミリー コンピュータ™用カセット

名 称：ASO(エーエスオー)
媒 体：ROMカセット
内 容：256KBROM*2
特 徴：Sポイントで運動性向上
Lポイントで火力向上
Mポイントでミサイルの破壊力向上
Kポイントによる能力維持
特 技：8種のアーマーによる特殊攻撃
価 格：未定
発 売：8月上旬

フルスクランブル SYD急速接近中

(株)エス・エヌ・ケイ(旧社名 株式会社新日本企画)
本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338−7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356−9361(代)
株式会社SNKエレクトロニクス
広 報 課 〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338−8188(代)

〈ご注意〉
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。



ARMORED-SCRUM-OBJECT

GAMEST 7月号 No.2
昭和61年7月20日発行（隔月発行）第1巻第2号通巻2号
編集人 植村伴北
発行人 加藤博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話03（293）9324
定価350円

雑誌03659—7 ©新声社 1986 Printed in Japan